Vol.92 R4・幻想水滸伝Ⅱ・エリーのアトリエetc.徹底攻略特集開始!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年12月25日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第30号通巻88号

電撃PlayStation

プレイステーション

1998 12/25

定価490YEN



攻略Station クリスマスEX

エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～

幻想水滸伝Ⅱ

R4 RIDGE RACER TYPE 4

玉繭物語

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

ポポローグ

EHRGEIZ エアガイツ

TOYS DREAM

みつめてナイトR 大冒険編

アナザー・マインド

etc.

年末特別付録 メモリーカードシール

冬の新作ソフトSPECIAL

GoGoRPG

ファイナルファンタジーVIII

マール王国の人形姫

チョコボの不思議なダンジョン2

サガ フロンティアⅡ

テイルズ オブ ファンタジア

デビルサマナー ソウルハッカーズetc.



PlayStation Vol.92
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年12月25日発行（隔週金曜日発行）第4巻第30号通巻88号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124574120496
©Media Works 1998 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-12／25

PlayStation

発売直前/チョコボ2 テイルズ オブ ファンタジア マール王国の人形姫

発行：メディアワークス

Vol.92 R4・幻想水滸伝II・エリーのアトリエetc.徹底攻略特集開始!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年12月25日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第30号通巻88号

電撃 プレイステーション PlayStation

1998 12/25

定価490YEN



攻略Station クリスマスEX

エリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士2～

幻想水滸伝II

R4
RIDGE RACER TYPE 4

玉繭物語

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

ポポローグ

EHRGEIZ エアガイツ

TOYS DREAM

みつめてナイトR 大冒険編

アナザー・マインド

etc.

年末特別付録
メモリーカードシール

冬の新作ソフト SPECIAL

GoGoRPG

ファイナルファンタジーVIII

マール王国の人形姫

チョコボの不思議なダンジョン2

サガ フロンティアII

テイルズ オブ ファンタジア

デビルサマナー ソウルハッカーズetc.


PlayStation
MOBILE SUIT
GUNDAM
CHAR'S COUNTERATTACK
GUNDAM
「機動戦士ガンダム」生誕20周年記念ソフト第一弾!
本作品は、1988年に公開された劇場用作品「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」をモチーフに、"アムロ"と"シャア"の戦いにスポットライトをあて、ファースト ガンダムのエピソードを、モノローグ風に挿入した、20周年を記念するソフトです。
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
'98年12月17日発売!!
プレイステーション用ソフト［ジャンル:3Dアクション］
価格:6,800円（税別／予価）
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 受付時間 月~金曜日(除く祝日) 10~16時
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外番号（03）をお忘れなく！●受付時間外の電話はおさけください
バンダイの最新情報をキャッチ!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/
バンダイの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。 ●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください



SINCE 1979
GUNDAM
20th
ANNIVERSARY
GUNDAM BIGBANG PROJECT
BIGBANG PROJECT
Illustration by Hirotoshi Sano & Koji Sasaki
初回予約特典
店頭で予約された方には、
「1／20 フルカラー・アクション
フィギュア“シャア・アズナブル”」を
購入時にプレゼント!
※数に限りがありますので、お早めに!
※写真は原型を彩色したもので、
実際の特典とは多少異なります。
初回封入特典
CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG
初回封入特典として弊社ベンダー
事業部より、99年2月に発売される、
究極のトレーディングカードゲーム
GUNDAM WARのプロモーション
カード封入!
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1998
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
BAN DAI
好評発売中!!
Z-GUNDAM
機動戦士Zガンダム
●シューティング ●価格:7,800円
「機動戦士Zガンダム」のDisc2は、
シャアのストーリーが楽しめるオリジナル
モードDisc。ガンダムファンなら“逆襲
のシャア”を楽しむ前に必ずプレイして
おこう!
GGENERATION
ファーストガンダムから最新の第08MS小隊まで、テレビ・
OVAシリーズの想いで深いエピソードをベストチョイスした、
すべてのガンダムストーリーを体験できるリアルな
シミュレーションゲームです。
登場ユニットは、実に470種以上!
原作からの登場キャラクターも160名以上、
40章以上ものステージで、
奥の深い戦略を大きなスケールで楽しめます。
もちろん、白熱の4人対戦も可能です。
カットインによる最高の演出!
大迫力の戦闘シーン!
斬新なムービーシーン!
ガンダムファン垂涎の
「プレミアム映像Disc」付き!
プレイステーションソフト
「逆襲のシャア」の
予告ムービーも収録!
SDガンダム GGENERATION
ジージェネレーション
アナログコントローラ
DUAL SHOCK 対応
好評発売中!!
■シミュレーション ■価格6,800円（税別） ■1＋1枚組

このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。



はじめて出会った男を、ボクは破壊した。

病院の拘束ベッドで目覚めた少年。

クスリによって破壊された記憶。
身につけた恐ろしい力。手も触れずに人を破壊し、焼き尽くす力…超能力。

世界を管理するマザーコンピュータ[ドロシー]
[ドロシー]によって産み出された新しい人類[ガレリアン]

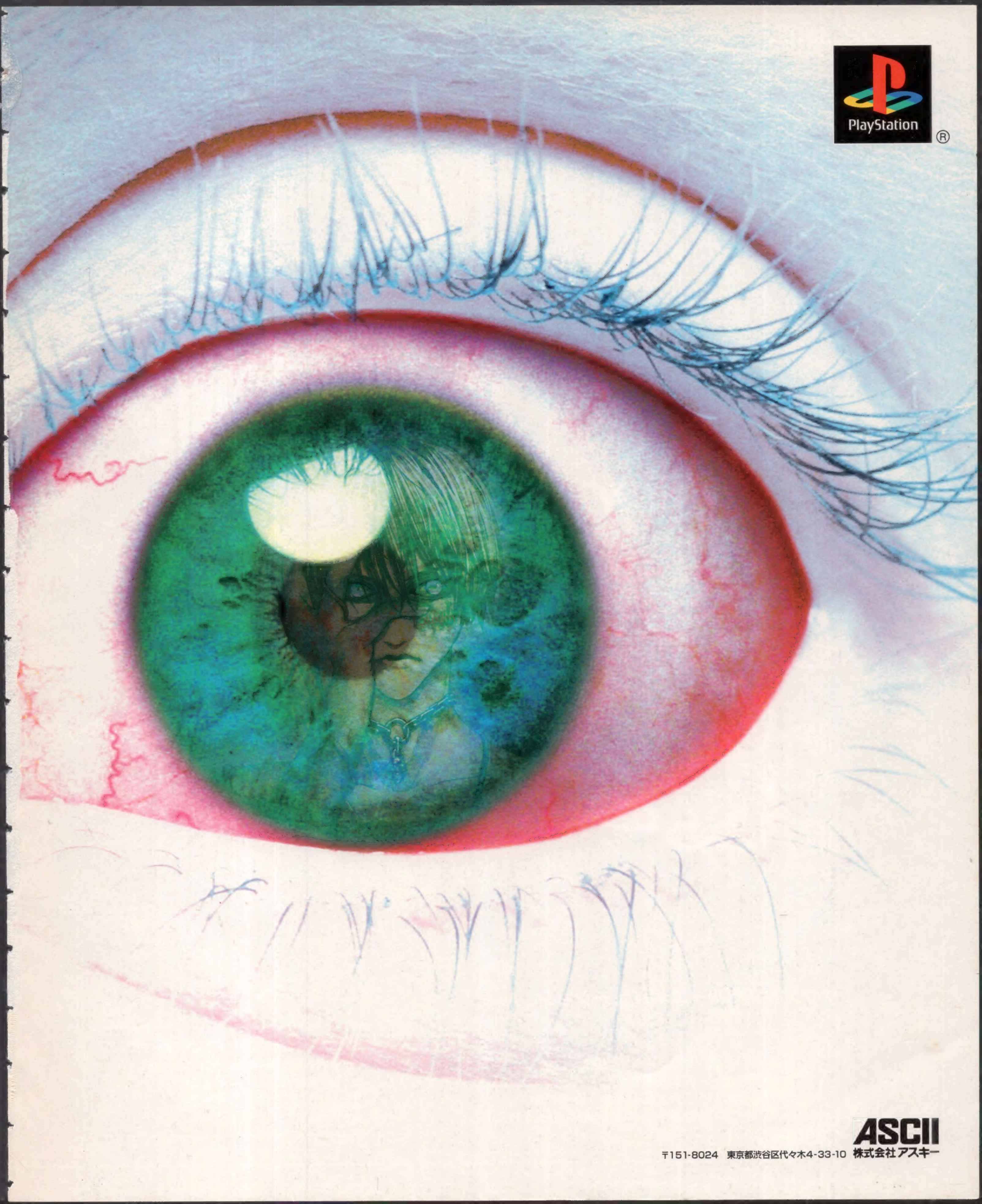
[ガレリアン]の持つ恐ろしい力…超能力。

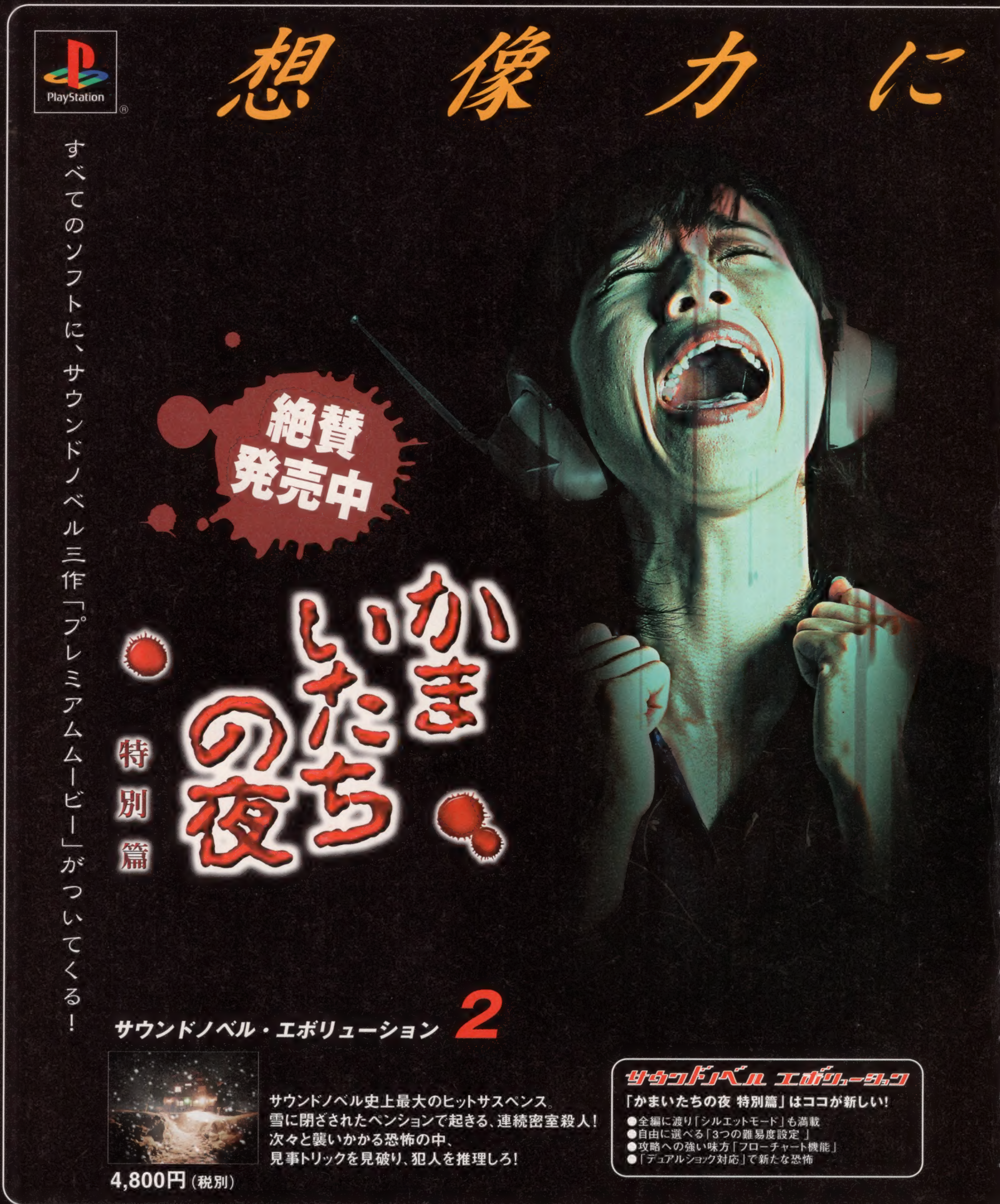
[ガレリアン]と戦えるのは、少年だけだった…。

PSYCHIC 3D ACTION ADVENTURE

ガレリアンズ

1999. MARCH ON SALE


PlayStation
ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー


PlayStation
想像力に
すべてのソフトに、サウンドノベル三作「プレミアムムービー」がついてくる!
絶賛発売中
かまいたちの夜
特別篇
サウンドノベル・エボリューション 2
サウンドノベル史上最大のヒットサスペンス。
雪に閉ざされたペンションで起きる、連続密室殺人!
次々と襲いかかる恐怖の中、
見事トリックを見破り、犯人を推理しろ!
4,800円（税別）
サウンドノベル エボリューション
「かまいたちの夜 特別篇」はココが新しい!
●全編に渡り「シルエットモード」も満載
●自由に選べる「3つの難易度設定」
●攻略への強い味方「フローチャート機能」
●「デュアルショック対応」で新たな恐怖


突き刺さる。
サウンドノベル・エボリューション 3
1999年1月発売予定
街
〜運命の交差点〜
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
街に生きる8人の個性的な人間模様。
それぞれのアツ〜い人生と、果たしてあなたは上手に
つきあうことができるか!? 運命を左右する5日間が、今はじまる。
●全編に渡り「シルエットモード」も満載 ●自由に選べる「3つの難易度設定」●攻略への強い味方「フローチャート機能」●「デュアルショック対応」で新たな快感!
5,800円（税別）
サウンドノベル・エボリューション 1
1999年2月発売予定
弟切草
OTOGIRISO
蘇生篇
名作ホラーソフト「弟切草」が、より幻想的ビジュアルで復活。
めくるめく恐怖への扉があなたを待ち受ける。
さらに今回の「蘇生篇」では、奈美へとザッピングし、
新たな事実が解き明かされる。
●幻想的CGの世界へ、ビジュアル総入れ替え ●ヒロイン奈美のシナリオが追加 ●「デュアルショック対応」で新たな恐怖
4,800円（税別）
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応
©1994/1998 CHUN SOFT／我孫子 武丸
©1998/1999 CHUN SOFT／長坂 秀佳／難波 弘之
©1992/1999 CHUN SOFT／長坂 秀佳／木村 俊幸
"PS" マークおよび "PlayStation" DUAL SHOCK はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
オリジナル"スケルトン ヘッドホン"プレゼント
毎月抽選、合計1,000名様にプレゼント!
詳しくは上記3商品に同梱のマニュアルをご覧ください
※1商品で1口の応募となります
※デザインは実際のものと異なることがあります
株式会社チュンソフト
〒160-0022 東京都新宿区新宿6-24-20 丸増新宿ビル10階
http://www.chunsoft.co.jp
楽しさ百発百中!
CHUN SOFT



PlayStation
こんなことがあっていいの!?
『人生ゲーム』と『さくまあきら』が夢の合体!!
ゲームデザイン/さくまあきら
メインキャラ・デザイン/土居孝幸
ゲーム音楽/宮路一昭
コントローラ1つでも 5人プレイ OK
★おなじみの人生ゲームと、ボードゲームの神様「さくまあきら」氏が手を組んで、人生ゲームの新シリーズが登場!!★コミカルなミニゲームを30種類も導入!!★ルーレットを回して進む簡単ルール!★大人から子供まで安心して楽しめる!★コントローラーが1つでも、5人同時に遊べる!!
人生ゲーム 日本上陸 30周年記念 特別企画
SAKUMA
さくま式 人生ゲーム®
好評発売中 5,800円 (税別)
鹿児島産 さつまいもを 抽選で 100名様に プレゼント!
いそいでポストへ!
ただいま さくまいも キャンペーン実施中!
【キャンペーン期間】1998年12月10日~1999年2月10日(当日消印有効)
【応募要項】商品の背ラベルのバーコードを切り取り、官製はがきに貼り込み、お名前、年齢、性別、住所、電話番号、人生ゲームに対するご意見、今後人生ゲームに要望されることをお書き添えの上、下記にお送りください。
送り先▶ 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラ CS事業部「さくまいも」係
◀背ラベルのバーコード表記部分を切り取る。
本物の味をご贈答用に
お歳暮用 "冬の便り" 好評受付中!
鹿児島の味 ふるさと便
JA鹿児島県経済連
鹿児島県
元祖、薩摩のさつまいも
ホクホクの「さつまいも」、元祖薩摩の大地よりとれたて産地直送。そのほか、話題の「鹿児島黒豚」、「本場さつまあげ」、小粒で甘い「桜島小みかん」、名産果実「鹿児島ぼんかん」などなど、JA鹿児島県経済連が厳選した特選ギフト商品を数々取り揃えています。
パンフレットご希望、お申込み等お問い合わせは
鹿児島の味「ふるさと便」本部
鹿児島市鴨池新町15番地 JA鹿児島県経済連6階
TEL.099-258-0736
インターネットアドレス http://www.satsuma.ne.jp/kakeiren/
あそびは文化 タカラ
©TAKARA CO.,LTD. / さくまあきら 1998
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA®

電撃PlayStation

Vol.92 Dec.25,1998

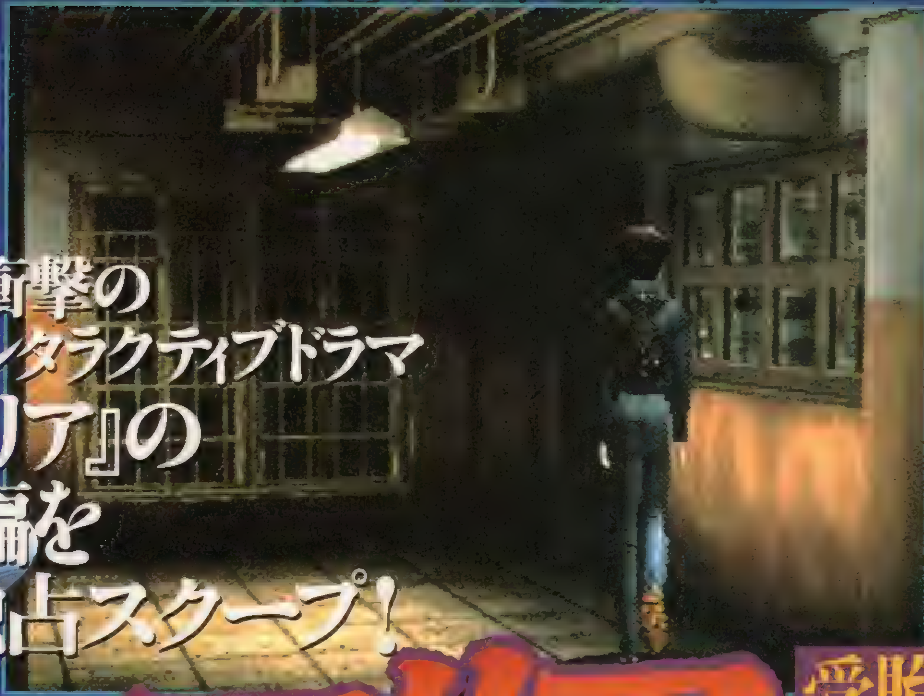
GAME INDEX

TABLE OF CONTENTS

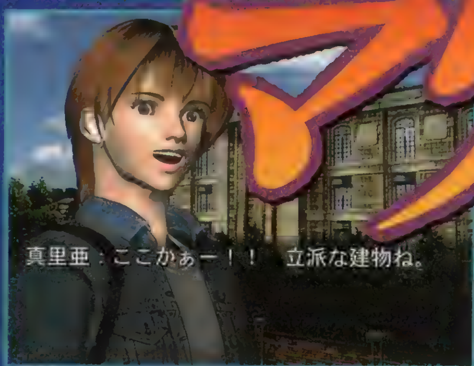
※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報 DENGEKI SCOOP

衝撃のインタラクティブドラマ『マリア』の続編を独占スクープ！



マリア2 受胎告知の謎



キーワードは【DNA】。

新たなる"マリア"が人魚伝説の神秘に迫る！



"人の心"を題材にしたサスペンス仕立てのシナリオ、テレビの連続ドラマを意識した構成と演出……昨年末に発売され、衝撃的な内容でユーザーを魅了した秀作『マリア』。ついに、その続編の発売が決定した！　今回は、1年の沈黙を破って登場する新しい『マリア』の魅力に迫っていく!!

マリア2 受胎告知の謎

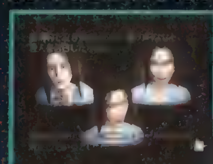
夏予定 インタラクティブドラマ	▶価格未定　▶アクセラ
	▶MC（ブロック数未定）

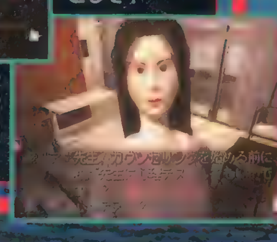
STORY それは…… あるジュゴンの凍結死体から始まった

'90年代初頭のある日、北海道に謎の海洋生物の氷結死体が流れ着くという騒動が発生する。調査により、この死体は"雄（オス）のジュゴン"と判明、すぐに騒ぎも鎮静化していった。だが、ある学生がこの死体を"DNA"鑑定したことで事態は急変。鑑定結果は、死体が人魚伝説のモデルといわれる幻の"祖ジュゴン"である可能性を示していたのだ！――数年後、祖ジュゴンの本格的な研究組織がついに発足。そして、その中心である慈愛堂生物研究所では「種の保存計画」と呼ばれる一大プロジェクトが実行されようとしていた。

前作『マリア～君たちが生まれた理由～』との気になる関連は？

多重人格症、精神カウンセリング、自殺未遂など、サスペンスホラー色の強いキーワードが数多く登場した前作。それに対し、今回の「2」は、"サイエンスファンタジー"風のストーリー。前作からのつながりは少々考えにくい。だが、前作の舞台となった病院も「慈愛堂」という名だった。ひょっとして？





▲▶多重人格症の少女・マリアとの1対1の場面が多かった前作。「2」では？

SYSTEM システム

"ドラマ"を演出する3つのモード

「インタラクティブ・ドラマ」と銘打たれた本作には、重厚なストーリーを楽しむための数々の演出が盛り込まれている。前作で好評だったテレビの連続ドラマ風の章構成はもちろん、物語の臨場感を高める「マリア」独自の3つのモード（右で紹介）も健在。さらに今回は、グラフィックや演出面も大幅に強化されているぞ。また、前作と違い、主人公（プレイヤーキャラ）が"マリア（真里亜）"自身であることも、大きな注目点といえる。ここでは、そんなシステム面の魅力に迫っていく。



▶各モードにおいて、グラフィックの統一化がなされている。

ゲームの流れ

テキストモード → ムービーシーン / リアルタイムアドベンチャー

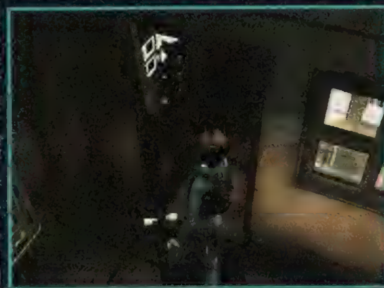
基本は「テキストモード」で進む。

右で紹介する本作の3種類のモードは、上の図のような関係にある。ゲーム進行の基本となるのが、「テキストモード」なのは前作同様。これに、特定の章で「ムービーシーン」と「リアルタイム〜」が挿入されていくのだ。

REAL TIME ●リアルタイムアドベンチャー

真里亜を操作して謎に迫れ！

1番大きな変更点。前作のインタラクティブムービーに相当するモードで、この「2」ではポリゴンで表現された真里亜を操作する、リアルタイムの探索シーンとなっている。今回は、どんな謎解きが？

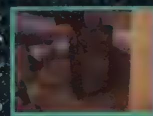


▶真里亜自身を操作していく。自由度が高くなった分、探索は大変？



前作の探索シーンは？

主人公の見た目の視点で進み、移動できる場所や調べられるポイントは固定されていた。臨場感の表現は秀逸。

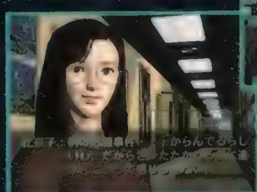


▶ムービーも随所に挿入。

TEXT ●テキストモード

サウンドノベル風の文字による進行

テキストで進行する基本モード。「2」では新演出"独り言システム"を採用。文章だけでは伝わりにくい、キャラの微妙な心情もボイスで表現されるぞ。





◀▲いわゆる"選択肢"によって、その後のシナリオが変化していくのだ。

MOVIE ●ムービーシーン

さらにクオリティの上がったイベントムービー

前作では、章と章のつなぎや、核心に迫る場面で使われていたムービー。「2」でも、物語の見せ場に使用されそうだ。カット割りなども凝っているぞ。





◀▲このクオリティの高さは必見！ 細部まで描き込まれた珠玉のデキなのだ。

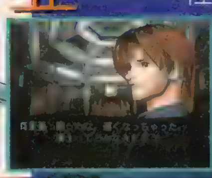
CHARACTER キャラクター

より個性的に描かれる登場人物

ここでは、ヒロインである真里亜をはじめとした登場人物たちを紹介しよう。「2」では、人気の小林美智さんが描いた原画をもとにモデリングを作成。キャラの個性がより強く打ち出されているぞ。



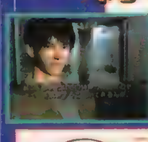
国友真里亜（くにとも・まりあ）
駆け出しの女性ジャーナリスト



▶民放テレビの社会部に勤務。彼女が「種の保存計画」の取材のために研究所を訪れたことが、その後に起こる事件の発端となる。



影山純（かげやま・じゅん）
博士の若きアシスタント



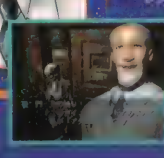


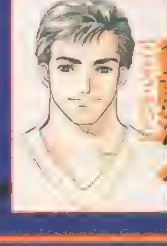
安藤乱
情に厚い真里亜の良き上司





亜門博士
ジュゴン研究のスペシャリスト





後藤海人
真里亜が憧れる先輩アナウンサー

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

恋愛育成SLG『エーベ

前作より3年後の世界……
再びトリフェルズでの学園生活が始まる!!



魔法学園トリフェルズで、仲間たちと共に一人前の魔法使いを目指していく恋愛育成ＳＬＧ「エーベルージュ」。パソコンやＰＳ、ＳＳなどで好評を博した人気育成ＳＬＧの最新作が、ついにＰＳで登場するぞ。ＰＳ版「2」は、もとになったパソコン版に、主要キャラのフルボイスやオリジナルイベント、新グラフィックなどを追加しての登場。初めての人はもちろん、パソコン版をプレイした人でも新たに楽しめるようになっている。また前作に登場した、世界に進行しつつある温暖化現象や古代遺跡、女神エーベの神話の謎などが本作で徐々に解き明かされていく。舞台となる世界「ワーランド」の謎が、ついに明らかにされるのだ。果たして学園卒業の日、キミはどんな結末を見ることができるのか？

主人公 ランツ・ルシヨン

大陸に渡った前作の主人公、カレナックの弟。魔法の素質を見出されて学園に入学する。英雄視されるカレナックに対して多少劣等感を抱いているが、兄譲りの責任感と優しさを持った少年。

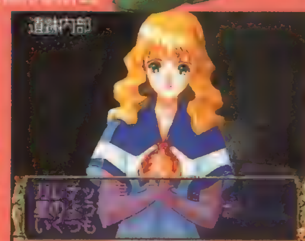




「エーベルージュ」とはこんなゲーム

[illegible]





[illegible]

※画面写真は前作のものです。

魔法学園トリフェルズで繰り広げられる、恋と魔法の恋愛育成ＳＬＧが帰ってきた！　クラスメイトとの恋愛や世界に隠された秘密を巡る謎解き要素が、前作よりグーンとパワーアップした『エーベルージュ2』。キミもこの魔法学園で、胸躍る学園生活をエンジョイしよう！

エーベルージュ2
Eberouge 2
WORLAND Series (ワーランド シリーズ)

エーベルージュ2 WORLAND Series	
未定	▶価格未定 ▶タカラ
SLG	▶MC(ブロック数未定)

  ※画面写真は開発中のものです。

ルージュ2』がついにPSに登場

恋に魔法に謎解き すべてが大きくパワーアップ!!

一人前の魔法使いを目指し、主人公を育成していく『エーベルージュ２』。もちろん、学園生活は勉強や魔法の修行ばかりじゃない。修学旅行や季節祭など、楽しいイベントが目白押しだ。さらに、学園生活のもう１つの大きな柱となるのが、クラスメイトの女の子との恋愛。週末のデートや意中のあの子へのプレゼントで仲良くなろう。そしてゲーム後半は、この世界に関する謎解きへとストーリーが展開していく。恋愛、魔法、そして謎解き。「2」ではこの３つをバランス良くこなさないとハッピーエンドは迎えられないぞ!!

POINT 1 育成パート

育成パートは、より操作性が向上している。スケジュール入力では祝日や学校行事などが表示されるようになり、より効率的にスケジュールを組むことができるようになった。また今回から新しく加わったのが「席替え」システム。どのキャラクターの隣に座るかによって、その相手との好感度が微妙に変化するようになっているのだ。好きなあの子の隣席をゲットしよう。



◀スケジュールは前の週の予定がそのまま引継がれるので変更したい日だけ入力すればOK。



▶定期的に行われるテストで赤点を取ると学園を追い出されてしまうぞ。しっかり勉強しよう！

POINT 2 恋愛パート

学園生活の華である、クラスメイトの女の子との恋愛要素も充実！　週末のデートシーンはさらにボリュームが増し、季節ごとにさまざまな場所に出かけられるようになった。また、女の子にあげるプレゼントの種類が大幅に増え、季節や日にちなど、入手できる時期が限られている物もできた。それらをいかに手に入れるかも重要だ。



▲自分がプレゼントしたドレスを着た女の子とデートできるなんて嬉しいイベントも。

POINT 3 謎解き・AVGパート

もちろん、ただの恋愛育成ＳＬＧで終わらないのが「エーベルージュ」だ。エーベ神話や温暖化による水位の上昇、そして古代遺跡など、前作で未解決だった謎を解き、徐々に破滅に向かう世界を救わなければならない。数々の謎を解き世界を救うには、仲間たちや、主人公とともに危機に立ち向かうパートナーの存在が不可欠なのだ。



▲女の子を追いかけ回してばかりいるだけではハッピーエンドは迎えられないぞ。

学園生活を共にする 登場人物

主人公ランツ・ルシヨンが学園生活を共にする女の子は全部で５人。前作より人数は減ったが、その分それぞれの女の子に奥の深いストーリーが用意されているのだ。



アルテナ

▶読書が大好きでいつも夢見がちな女の子。まじめで責任感が強く、意外と行動的な一面もある。



フェルス

◀その外見のせいでいつも男の子と間違われている。前作のコーと同じく、早食いで大食いな女の子。



メル

▶おっとりした性格で、身体も気も弱いためすぐ倒れてしまう、貴族出身のお嬢様。



気まぐれさとはうらはらの寂しげな瞳の意味は？

ドーラ

気が強く気まぐれで、いつも主人公を振り回してばかりいる女の子。しかし１人きりのときに見せる寂しげな表情が気になるが……。



世界の運命を握るアンヘル種族の少女

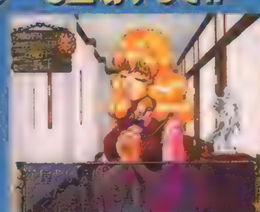
マール

前作のヒロイン、ノイシュと同じ稀少民族アンヘル種族の女の子。明るい性格で、ノイシュと同じく歴史に強い興味を示す。しかし、なぜか彼女には幼い頃の記憶がない。



前作のキャラクターも登場するぞ!!

本作には、前作のキャラクターも多数登場する。前作のヒロインであるノイシュは、主人公のクラスの担任、男勝りだったリンデルは武術魔法の先生として登場する。ほかにも、女優となったエルツ、科学好きのフォルラーツも再登場するのだ。



▲前作の主人公、カレナ[illegible]クとの思い出[illegible]ローラ商店街の人たちももちろん健在。

DENGEKI SCOOP ▼ 封神領域エルツヴァーユ

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

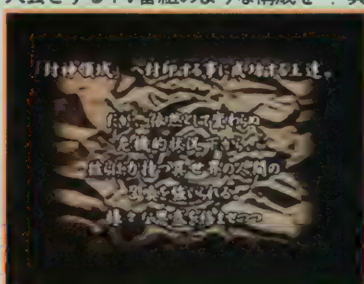
封神領域エルツヴァーユ	
1/14 対戦ACT	▶¥5,800 ▶ユークス ▶MC(1ブロック)、2P対戦可

封神領域 エルツヴァーユ

操作がとてもシンプルなため、格闘ゲーム初級者から上級者まで楽しめちゃう『エルツ』。練り込まれたゲームシステムはもちろん、戦闘時の派手な演出から細かく用意されたキャラ&ストーリー設定まで、見どころはいっぱいあるぞ。発売まであと1カ月の辛抱だ！

TV番組のノリで展開していくストーリーモードの演出に注目!

このゲームにはいくつものモードが用意されている。アーケードの格闘ゲームのようにCOMを倒していく1Pモード、友だちと戦う対戦専用のVSモード、様々な練習ができるプラクティスモードなどがそう。そんな中で、もっとも『エルツ』らしいのがストーリーモードだ。このモードは各キャラを主人公とするTV番組のような構成を取っている。さっそく、その主な流れを写真とともに紹介していこう。今回はエリルの第1話を中心に紹介しているけれど、エピソードやキャラによってはもっと珍しいシーンを見ることもできる。右の写真を見てもらえばわかるように視聴者からの「投稿」（もちろん、「投稿」しているのは関係者）があったり、ゲーム内プレゼントまで行なわれているのだ。この辺も実に TV番組っぽいよね！



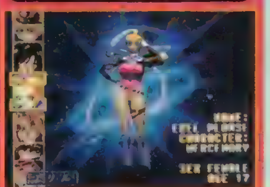
◀「エルツ」のオープニングで語られるストーリー背景。「封神領域」や「イハドゥルカ」といった単語も登場する。





▼TV番組を意識しているだけあって視聴者からの投稿まであるぞ（笑）。◀ポリゴンキャラによる演出も多い。これはセツナと華麟の会話シーンだ。

キャラ選択



エリルのストーリー画面を紹介。ほかのモードには2Pカラーも用意されているが、ストーリーモードは1Pカラー専用となっているのだ。

▼

次回予告



キャラ選択後、TV番組を思わせる次回予告シーンが入る。当然のことながら、一番最初の次回予告では「新番組紹介」という形を取っている。

▼

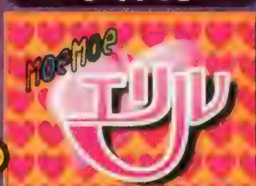
ハイライトシーン



次回予告のナレーションが流れる中、対戦で戦うことになるキャラと戦闘シーンが表示される。かっこいいシーンばかり選ばれているのだ。

▶

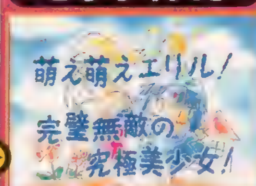
タイトル



メインタイトルが表示される。彼女の場合は「MoeMoeエリル！」というタイトルで、ちゃんと専用のタイトルロゴまで用意されているぞ。

▶

サブタイトル



第1話のサブタイトル画面。エリルの場合、パステルタッチの背景イラストと文字が特徴。背景イラストで左にいるのがエリル（右はアル）だ。

▶

試合前デモ



戦う前のデモシーン（もちろん、両者のセリフつき）。ストーリー内容に合わせ、シリアスなものからコミカルなものまで用意されている。

▶

試合開始



試合前デモが流れは、途切れることなくシームレスに対戦シーンへと移行！「GET SET」の掛け声のあと、「GO!」と同時に試合開始だ。

新要素発覚! これらのシステムが、戦いをさらにヒートアップさせる!!

中・遠距離捕縛攻撃にバリエーションが!

中・遠距離捕縛攻撃を出す方法は2つあることがわかった！　これまで紹介してきた「⬇+△」というコマンドだと、相手の足元に丸い模様が浮かび上がる。しかし「⬇+△△」というコマンドだと、ドーナツ型の模様が浮かび上がるのだ。通常の捕縛攻撃から脱出するには、前後左右へステップすればよかった。しかし、このドーナツ型のステップ捕縛攻撃を仕掛けられたときにステップしても捕まってしまうだけ。逆にその場から動かなければ捕まらないようになっているのだ。なお、中・遠距離捕縛攻撃は、タイミングよく防御することで、無効化することもできるぞ。



▲中・遠距離捕縛攻撃を抜けたシーン。ボタン連打でも抜けられる。

捕縛攻撃



▲翠が捕縛攻撃を仕掛けたところ。ガリィの足元に模様が浮き上がり始めている。　▲前ステップで捕縛攻撃から抜け出すことに成功したガリィ。翠はまだ動けない。　▲攻撃を喰らう翠。捕縛攻撃を読まれたり、すぐ反応されてしまうと危険なのだ。

ステップ捕縛攻撃



▲こちらはステップ捕縛攻撃を仕掛けたところ。コマンドは「⬇+△△」だ。　▲上と同じタイミングで逃げたガリィだったが、ドーナツ型の模様の上に！　▲みごとに捕縛成功。この後、翠の中距離捕縛攻撃が派手に決まることになる。

滑空3連攻撃をガードすることができる!

打ち上げ攻撃などで高く浮かされてしまうと、必殺技や滑空3連攻撃による追い打ちを覚悟しなくてはならない。浮かされないように戦うのが理想とはいえ、体勢を崩されてしまったときにそんなことをいっても始まらないからだ。しかし今回、浮かされたあとに防御ボタンを連打することで、相手の滑空3連攻撃を防げることが判明したぞ！　体勢を崩されたときにもいえることだが、マイキャラが無防備状態に追いやられても、あきらめずに防御ボタンを連打しよう。



▲ダンザイバーの打ち上げ攻撃を喰らったライ。ここで追い打ちされては大変。防御ボタンを連打しよう。　▲ダンザイバーは追い打ちの滑空3連攻撃を仕掛けてきた。はたしてライの防御は間に合ったのか？　▲滑空3連攻撃をかわすライ。追い打ちを無効化したため、打ち上げ攻撃のダメージを受けるだけで済んだ。　▲両者はある程度の距離を取って着地する。ここから仕切り直し。どんな行動を取るかはプレイヤー次第だ。

勝利!



時間無制限の勝負は、相手の体力をゼロにした方の勝ち。様々な技を駆使して戦おう。もし負けてしまっても、何度でも再戦することができる。

アイキャッチ



[illegible]にはすかさずアイキャッチが[illegible]される。エリルの場合、このように[illegible]デフォルメキャラが、[illegible]

試合後デモ



試合後にも、試合前デモと同じように両者の間で会話が交わされる。ただし今回はエリルが勝者、ダンザイバーが敗者という立場のものとなる。

次回予告



[illegible]

エンドタイトル



TV番組でいえばCMのあとに表示されるのがこのエンドタイトル。タイトルからエンドタイトルまでのセットが、このあとも繰り返されていく。

SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー
DreamFactory



イラストレーション／野村 哲也

MEMORY CARD SEAL

電撃PS92号 特別付録

冬の新作ソフト SPECIAL

◆：文字タイトルシールは台紙シールに貼って色々なセーブデータの入っているメモリーカードに使うと便利です。

- ドカポン！怒りの鉄剣
- 幻想水滸伝II
- だんしょん商店会
- 武蔵
- サウザンドアームズ
- ヴァンパイア セイヴァー
- COOL BOARDERS 3
- BRAVE SAGA
- アナザー・マインド
- みつめてナイトR
- テーマアクアリウム
- エクソダスギルティー
- スーパーロボット大戦F
- 電車でGO！2
- ユーラシアエクスプレス殺人事件
- EVE the lost one
- LUNATIC DAWN III
- ポポローグ
- サイレントメビウス
- I.Q FINAL
- やるドラシリーズ
- 桃太郎伝説
- ストリートファイターZERO3
- serial experiments lain
- 快刀乱麻 雅
- チョコボの不思議なダンジョン2
- 久遠の絆
- スーパーヒーロー作戦
- テイルズ オブ ファンタジア
- 玉繭物語
- ラングリッサーIV&V
- バトル昆虫伝
- Dance！Dance！Dance！
- ポケットムームー
- トゥルーラブストーリー2
- マール王国の人形姫
- 注意！消去禁止
- 封神領域エルツヴァーユ
- EHRGEIZ
- タイムアタック用
- ファイナルファンタジーVIII
- 逆襲のシャア
- 現在プレイ中
- 鐘なカ・シ・ケ・イ
- クラッシュ・バンディクー3





●ポケステ液晶面保護用シール

電撃PlayStation　92号　特別付録　メモリーカードシール　コピーライト表記

イラスト/岩瀬さとみ・鈴城芹・C次郎


巻頭特集
星界の紋章
宇宙海賊ミトの大冒険 STELLAR BUSTER
MASTERキートン
To Heart
鉄(くろがね)コミュニケイション
EAT-MAN'98
バブルガムクライシスTOKYO 2040
大研究 PART 1
バンダイビジュアル
～先駆者の軌跡～ 後編
大研究 PART 2
DVD時代の到来
Voice Flash
水野愛日
GUNDAM 20th
『機動戦士ガンダムZZ』
ILLUSTRATION 北爪宏幸
小説 EATMAN～殺しの遺伝子～
真下耕一 画／村田俊治
コミック プロジェクト・リムーバー
木村明広
アニメファンとクリエーターをつなぐ、総合アニメ情報誌 好評発売中!!
特別定価590円(税込)
電撃 ビーマガジン
1月号
B-magazine
©森岡浩之・早川書房 ©サンライズ
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03･5280･7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

攻略Station

How to win

ゲーム雑誌最強の攻略ページ!



イラスト/山師

R4 RIDGE RACER TYPE4
幻想水滸伝II
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～
玉繭物語
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
ポポローグ
エアガイツ
みつめてナイトR 大冒険編
TOYS DREAM
ヴァンパイア セイヴァー EXエディション
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ファイナルヴァージョン
落ちゲーやろうぜ!

恒例！ 電撃だからできる渾身の濃厚攻略！

R4 RIDGE RACER TYPE 4

RCGファン必読！

すべてのRCGファンを魅了してやまない超大作RCG『R4』。読者のみんなもその魅力のトリコになってガンガンやりこんでいる最中だろう。今号ではDPSならではの高密度かつ高レベルな攻略を解説していくぞ。これでキミのレーサーレベルも100倍パワーアップすること間違いなし！ また、レースゲーム初心者のキミもDPSならではのテクニックを覚えれば、ドリフトをカッコよく決めることだってできちゃうぞ。ガンガンやり込んで友だちに差をつけよう!!

R4 RIDGE RACER TYPE4

発売中	▶¥5,800（ジョグコン同梱版¥7,980） ▶ナムコ
RCG	▶MC（1ブロック）、PS（2ブロック）、NC、ジョグコン、2P対戦可 ＊ボーナスDISC同梱

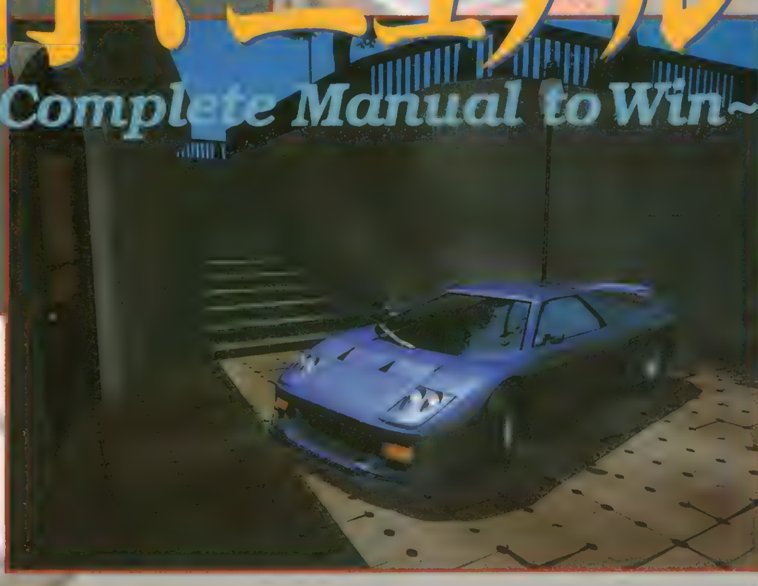




走りに芸術を求める強者たちに贈る

究極の走行マニュアル

~The Complete Manual to Win~

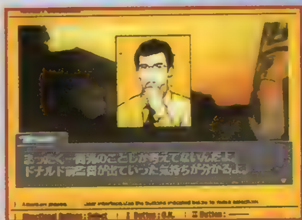




フリーレーサーのサクセスストーリー

グランプリ優勝までの道のり





▶熱戦は監督との二人三脚で進み、感情移入もしやすい。▲8台の敵車と競い合えるのも、このモードならでは。

グランプリモードとは、フリーの雇われレーサーになって「リアルレーシンググルーツ'99」というグランプリを戦い抜いていくモードなのだ。このグランプリでは、右のような全8戦が待ち受けていて、それぞれのレースではCOMの操作する8台のライバル車としのぎを削ることになるぞ。特定のチームとメーカーの組み合わせをもとに、グランプリモード1回のプレイでプレイヤーに用意されている車は20車種あり、プレイヤーは1回の最終戦優勝までにそのうちの4台を手に入れることになる。グランプリ全体では［20車種×4チーム×4メーカー］の320車種もの車が用意されているのだ！

グランプリ全8戦の流れ

グランプリでは、全8戦にわたるレースと3回の新車入手のチャンスがあり、その流れは下の図のようになっている。最終戦のあとのエンディングもチームごとに違うので、全チームでの勝利目指してがんばろう。

所属チームの選択 ← 専属メーカーの選択

1次予選
- ヘルタースケルター(Helter Skelter) 3位まで通過
- ワンダーヒル(Wonderhill) 3位まで通過

新車入手&セーブポイント

2次予選
- エッジ オブ ジ アース(Edge of the Earth) 2位まで通過
- アウト オブ ブルー(Out of Blue) 2位まで通過

新車入手&セーブポイント

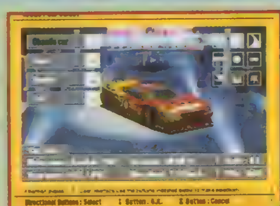
決勝グランプリ
- ファントマイル(Phantomile) 1位のみ通過
- ブライテスト ナイト(Brightest Nite) 1位のみ通過
- ヘヴン アンド ヘル(Heaven and Hell) 1位のみ通過

新車入手&セーブポイント

- シューティング フープス(Shooting Hoops) 1位で終了！

獲得した車はガレージへ

グランプリ最終戦の優勝後に手に入る新車は、自動的にガレージモードで選択可能になる。ただし、タイムアタックモードなどで使用できるのは、その中からガレージに登録した8台（最初の8台までは自動的にガレージ登録される）だけなので注意しよう。なお、ここではステッカーのデザインもできる。



▲ガレージに登録していない車はほかのモードで使用できない。

新車投入とチューンナップの仕組み

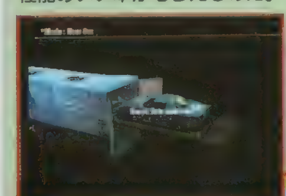
新しい車が手に入るチャンスは右の解説図のように3回用意されている。No.1～19の各車獲得のためのおおまかな条件や、それぞれの入手のタイミングについてを下にまとめてみたので、チェックしておこう。



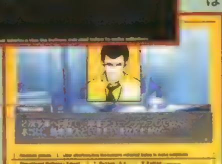
◀番号はガレージモードで確認！

車の性能は成績に左右される

新しい車が投入されるときには、それまでのレースの成績がいいほど、性能のいい車がもらえるのだ。



◀好成績を上げれば新型車を獲得！



▶成績が悪いと、車のチューンナップだけに終わってしまう。

グランプリで入手できる車

No.1～19（番号は上の写真のようにガレージモードでチェックできる）それぞれの車が投入されるタイミングは下のとおり。同じ色(No.1と2と6と13など)は同じ車（チューンナップによる違いはある）を表している。

性能低い ← → 性能高い

Stage 1 各チームとの契約時に入手	No.1						
Stage 2 2次予選前に入手	No.2	No.3	No.4	No.5			
Stage 3 決勝前に入手	No.6	No.7	No.8	No.9	No.10	No.11	No.12
Stage 4 最終戦前に入手	No.13	No.14	No.15	No.16	No.17	No.18	No.19



永瀬麗子の情報コーナー

グランプリでは、あなたの成績がいいほどオーナー（スポンサー）からの出資も増えて、性能のいい車を手に入れられるようになるの。オーナーはあなたの成績を4段階に評価していて、例えばNo.3の車を使用中だと次の投入車はNo.7～10の中で決まってくるのよ。レースクィーンのお仕事中にコッソリ見ちゃったんだけど、オーナーの人たちって、あなたの順位だけじゃなくて、リタイアした数も細かくチェックしていたわよ。覚えておいてね❤

Driving Technique
キミの走りのレベルをさらに磨きあげよう!
ドライビングテクニック

『R4』攻略全体で役立つ情報を、DPSが独自に開発したワザを中心に大紹介するぞ。コース攻略の中でも何度か触れることになるので、ワザの名称もチェックしておこう!

基本をしっかりチェックして、ひとつ上の走りを目指そう!

1 AT車とMT車の違い

初心者はシフト操作が自動的に行われるAT車で、RCG慣れしている人はシフト操作を自分で行えるMT車を選択すればOK。MT車は余計な操作が加わるぶん、より早い加速を得られたりと(右の写真参考)、細かいところでAT車より有利に設定されている(なお、AT車とMT車での最高速度の違いはない)。確かにAT車は楽だけど、一般的なRCGと比べて『R4』はMT車ならではの面倒さが少ないので、できればMT車でプレイしてみよう。





◀普通のドリフト時など減速が大きく響く。◀同じドリフトあとでも、加速力が違う。

2 バックミラーを見て、ライバルをブロック

グランプリや2P対戦では、バックミラーに注意を払って、後ろから迫ってくるライバル車をブロックするのも有効だぞ。壁に接触したあとなどでこちらが不利な場合でも、しっかりと相手の進路をふさいでおけば、追い抜きを阻止することは十分可能なのだ。



▲ライバル車をバックミラーで確認し、ブロックせよ!

3 コーナーミスはカバーしにくい

「R4」は、今までの『リッジ』シリーズと比較して、コーナリング中のミスのたて直しが難しくなっている。そのため、スピードを出し過ぎていたり、無理なラインからコーナーに入ってしまった場合に急いでブレーキをかけても壁に衝突しやすい。事前に、走行スピードとラインどりを確認しておくのがゲーム上達の第一歩なので、P.24から始まるコース別攻略のコース図をチェックしながらプレイするといいだろう。有効なラインどりについては前号で解説しておいたので、初心者は要チェックだ。





▲◀コーナリング中に危険を感じてブレーキをかけ直しても、ミスは避けにくい。

4 カウンターの当てやすいドリフト

「R4」はシリーズ中で、もっともドリフト中のカウンター(すべっているのと逆方向にハンドルを切ってグリップを回復する操作)が当たりやすくなっている。今までのシリーズをプレイして「自分はドリフトが苦手」と思っていた人も、意外に簡単にできるだろう。なお、ドリフトには「ドリフト操作のアクセルオフ(またはブレーキ)の時間が短いほど、ドリフトの持続時間も短くなる」「カウンターはドリフトが一定時間続いてからでないと当てにくい」という性質がある。初心者は今一度チェックだ!





▲▶コーナーをドリフトで抜けたあと、カウンターが当てやすくなっている。これは親切。

DPSならではの超テクを前号のおさらいも含めて一挙大公開!

1 DPSS —電撃流加速スタート—

MT車で、アクセルを押しっぱなしにして、下のようなギア操作をすれば、電撃流加速スタート改良版を使うことができるぞ(写真はPRESET D4で再現したもの)。

通常のスタートだと…
下と同条件で通常のスタートを試みても、35km/h近い差が開く。





▲エンジン回転数が7,000を越えたら、ギアを1速から5速まで一気に上げる。



▲「GO」の掛け声がかかるこの瞬間に、ギアを5速から4速にシフトダウン。



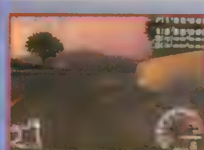
▲スタートしたあと急加速がかかり、この地点で早くも210km/hをキープ。

2 SUD —シフトアップドリフト—

通常のドリフトだと…
下と同条件で通常のドリフトをした場合。40km/hもの差が出るぞ。



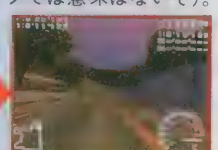
これも前号のおさらい。ドリフトタイプのMT車でドリフト中に下のようなシフト操作をすれば、急加速が得られる(加速が早いグリップタイプでは意味はないぞ)。



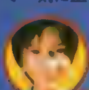
▲ドリフトに入ったら、6速にシフトアップ(最初から6速ならそのままで)。



▲グリップがもどった直後に、ギアを5速にダウンさせるのだ。



▲一気に加速が得られる。加速力に劣るドリフトタイプで真価を発揮するワザだ。



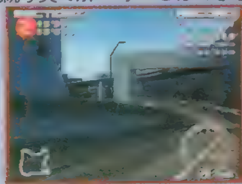
「R4」は通常のコントローラでも遊べるけれど、急なハンドリングができない欠点があるの。「R4」の魅力に深く触れたいとか、ベストタイムを狙いたいって人はいるかしら? そんな人ならネジコンが断然おススメよ。ジョグコンは〝ハンドルの抵抗〟を味わえちゃうのが楽しいんだけど、麗子の知っている範囲、完璧に使いこなせる人はまだいないみたい、使う場合は「反発力の強さ」は「強い」にしたほうが操作しやすいわよ♥

スーパーテク 3DJ ドリフトジャンプ

急な上り坂の頂点（以下ジャンプポイント）の先にコーナーがある場合、ドリフトタイプの車で何も考えずに高速で突入してしまうと、図（右）のような事故が避けられない。こんな場所をより早く抜けたいなら、図（左）と連続写真で解説しているドリフトジャンプ(以下ＤＪ)を使ってみよう（ヘルタースケルターで再現。写真と図中の数字①〜③は、それぞれ同じ地点を指しているぞ)。なお、グリップ車では、残念ながらこのＤＪを使うことはできない。



▲道路の影に注目！　走行スピードにもよるが、基本的にこの位置でドリフト開始がベスト。



▲ジャンプした瞬間。このあと空中にいる間も、車体の向きは変化し続ける。



▲着地の瞬間。この直後から通常のドリフトが始まり、壁に接触することなく曲がれるのだ。





①ドリフト開始地点　②ジャンプポイント　③着地するポイント

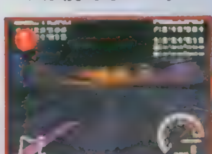
スーパーテク 4DT ドリフトターン

ドリフトが必要なカーブが２つ続くＳ字コーナーは、ドリフトタイプの車を使って高速で抜けたい人にとって非常に厄介。こんな場所をより早く抜けたいなら右の図と連続写真で解説しているドリフトターン（以下ＤＴ）を使ってみよう（ヘルタースケルターで再現。図中と写真の数字①〜③は、それぞれ同じ地点を指している)。ある程度ドリフトしてから、すべっている方向と逆にハンドルを切るとカウンターが当たってグリップが戻るけれど、ドリフト開始から極めて短い間に車体の流れている方向と逆にハンドルを切った場合には、ドリフトしたまま、すべる方向を切り換えられる。ＤＴはこの現象を利用した『Ｒ４』独特のワザなのだ。なお、ＤＴの場合は、写真③にもあるとおり、通常のカウンター操作をしなくてもグリップが回復する。『リッジ』シリーズをやりこんだ上級者ほど、カウンター操作（流れている方向と逆にハンドル操作）のクセがついていて苦労させられるけど、ＤＴでこの操作をすると確実に外側の壁に衝突してしまうので要注意だ。ちなみに、グリップタイプでは、ＤＴは使えないぞ。



◀ＤＴを使わなかった場合。同じ地点で約10km／h違う。





▲ドリフト開始の瞬間。通常よりもコーナーに近い場所で開始するのがポイント。



▲ドリフトをしながら、この場所でハンドルを逆（この場合は右）に切り直す。



▲ハンドルを右に切ったままで自然にカウンターが当たり、ドリフトが終了する。

DPS直伝のスーパーテク 5SCD シフトチェンジダッシュ

ＭＴ車を使って特定の上り坂で連続写真のようなシフト操作（５速→６速→５速）をすれば、通常ではありえない加速を得られる（ヘルタースケルターで、PRESET D4を使って再現)。このＳＣＤはドリフトタイプとグリップタイプのどちらでも使用できるぞ。



◀この地点で５速から６速へ。最初から速ならそのままで。



▲そのすぐあと、この場所で６速から５速へ。すると、急加速が始まる。



▲ＳＣＤのおかげで、この時点で270km/h以上をキープ。普通より10km/hほど速い。

6SDC シフトダウンクラッシュ

ＭＴ車で壁に軽く接触したときに連続写真のようなシフト操作をすれば、通常ではありえない加速を得られる（ヘルタースケルターで、PRESET D4を使って再現)。ただし、このワザは現象は確認されたものの、ＤＰＳの調査した範囲、具体的な利用法は見つかっていない。



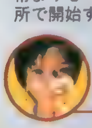
▶できるだけゆるい角度で壁に接触。その直前６速から５速へ。



▲接触後、５速から６速へ。この一連のシフト操作はできるだけ素早く行う。



▲この時点で260km/hまで回復。ＳＤＣを使わず接触したときより約50km/hも速い。



永瀬麗子の情報コーナー

上のＳＣＤの解説を読んで、「ＳＣＤはどんな条件の場所で使えるのかな？」って思った人はいるかしら？　実はこのワザ、ヘルタースケルターとアウトオブブルーにある、２つ続きの上り坂（上のＳＣＤの解説の中で写真に載せている場所よ）でしか使えないらしいの。だから、ほかの場所で試しても、効果はぜんぜんないみたい。もちろん、使える場所がほかにもないかは調査中よ。

Course Map より速く走るためのベストな走り方を伝授! コース別攻略ポイント

タイムアタックでベストタイムを出すための徹底攻略を、ヘルタースケルターからブライテストナイトまでの6コースそれぞれについてお届けするぞ。自分の限界にいざ挑戦だ!

ヘルタースケルター Helter Skelter

全長	5220m(×3周)
標準ラップ	1'05"000
目標ラップ	48"000

プロのキミ▶PRESET D4　初心者のキミ▶PRESET D2

※標準ラップは、初心者用オススメ車種を使用して標準のコントローラでプレイした場合のタイムです。



A ▶2つ目の右コーナー

ここでの課題
ドリフトをマスターしよう

6速のままコーナーに入り、グリップが戻ったら5速にするSUD（以下、これを6－5SUDと呼ぶ）を使ったドリフトでクリア。クリア後に230km/hキープが目標。あらかじめ左側に寄っておいて、コーナーの赤い看板が視界から消える直前にドリフトを開始しよう。ドリフト練習中の人はこのコーナーが最適な練習場所だ。

B ▶トンネル直角コーナー

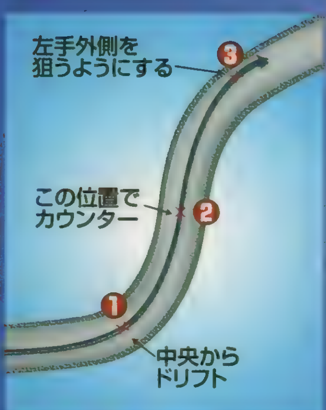
ここでの課題
持続が短めのドリフトを使おう

6－5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後に220km/hキープが目標。90°コーナーに入る前に右に寄っておき、左のインぎりぎりを狙う気持ちでドリフトしよう。ドリフト時のアクセルオフは短くし、ドリフトは浅め（持続時間は短め）にかけること。右の壁に接触しないよう、カウンターは小刻みに当てるのがコツだ。

C ▶トンネル内のS字コーナー

ここでの課題
上級テクDTを狙ってみよう

DTでクリア。クリア後に200km/hキープが目標。DTのやり方はP.23を参考に。慣れてきたら5速でコーナーに入ってからドリフト中に6速にし、グリップが戻ったら5速にするSUD（以下、これを5－6－5SUDと呼ぶ）も併用しよう。DTが難しい人は、図と連続写真（①～③は同じ地点を示す）で解説している、カウンターを利用した方法を使おう。

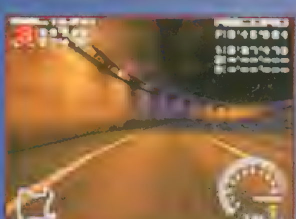




▲コース右寄りに突っ込み、この時点でドリフトを開始する。



▲ターンをかける瞬間。感覚的には①の直後にこの操作をすると思っていい。



▲この時点でグリップが戻る。ハンドルは右に入れたままにしておくこと。

D ▶対戦格闘の看板のS字

ここでの課題
切り返し地点を見逃さないように

グリップ走行でクリア。立体交差を抜ける地点で270km/h以上が目標。キツめのS字だけど、グリップ走行で抜けられる。ハンドルを右いっぱいから左いっぱいに切り返すタイミングが一番重要。



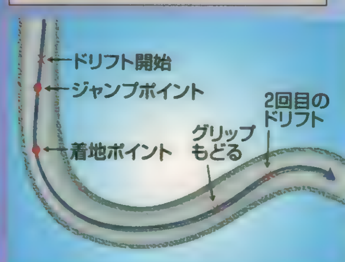
▲あらかじめコース左側に寄っておいて、この地点でハンドルを右へ。



▲ここが切り返し地点。ちなみに、正面に見えるのは「ソウルキャリバー」の看板なのだ。

E ▶ジャンプポイント登場

ここでの課題
DJからドリフトにつなごう



ジャンプポイントではDJを使う。P.23で説明しているDJの方法は、この場所での実演を通して解説を行っているので、詳しくはそちらを参考にしよう。最初はDJを成功させることに神経を集中し、慣れてきたらDJ使用時のドリフトに6－5SUDも併用してみよう。クリア後に240km/hキープが目標。2回目のドリフトは、5－6－5SUDを使い、クリア後に210km/hキープが目標。2回目のドリフトは、赤い看板が視界から消えた直後をドリフト開始の合図だと覚えておこう。



麗子の初心者教習コーナー

この「麗子の初心者教習コーナー」は、初心者のキミのためのコーナーよ。麗子式中級ライセンス取得コーナー、みたいなところかしら。私が場所と課題、それに合格基準を決めてあげるから、それができるまで何度もチャレンジしてみてね。それじゃいくわよ。上のAのコーナーでPRESET D1を使って、ドリフトで150km/hをキープ（150km/h以下にならずにコーナーを抜ければ合格)。さぁ、やってみて♥

攻略読み取りガイド

①コース情報について

「全長」はコース１周の設定距離。「標準ラップ」「目標ラップ」は、初心者と上級者それぞれが目指すラップタイム。「プロのキミ」「初心者のキミ」はタイムアタック時に上級者と初心者それぞれにお勧めの車だ(PRESETとグランプリのステージ３までの範囲)。

②コース図のアルファベット

コース図の難所にはアルファベットをふり、各地点を徹底攻略。攻略は、ネジコン使用で、「プロのキミ」に記してある車（ＭＴ車）を使った場合を前提に進めていくぞ。また、攻略ポイントの見出しの横に「★」が付いているものはドリフト必要地点を表す。

③コース拡大図の見方

ポイントごとに掲載しているコース拡大図は、実際のコースそのままの状態で地形を再現（コース設計簡略図は除く）。赤線はラインどりを示し、「×」はドリフト走行とグリップ走行の切り替わり地点を示し、「●」は通過するべきポイントを示す。

ワンダーヒル *Wonderhill*

全長：6686m(×３周)
標準ラップ：1'37"000
目標ラップ：1'07"000

プロのキミ▶PRESET D4　初心者のキミ▶PRESET D1



A ▶最初のヘアピン

ここでの課題
ドリフト後の立ち上がりはていねいに

６−５ＳＵＤを使ったドリフトでクリア。クリア後に210km/hキープが目標。ドリフト開始は赤い看板が視界から消えた直後。カウンターを当てたとき、心持ち車を右側に向かせておくのがコツ。

B ▶岩肌迫る左コーナー

ここでの課題
グリップとそのあとの向き

Ｂから続く３つの左コーナーは、５速のアクセル全開で。Ｂでは右側に寄っておいて、草むらに車が入ったら、ハンドルを左いっぱいに。その直後のジャンプは右側から向きをまっすぐにして行うこと。

C 両脇が岩の右コーナー

ここでの課題
ドリフトは早めにかけよう

５−６−５ＳＵＤを使ったドリフトでクリア。クリア後には220km/hキープが目標。カウンターを当てたとき、心持ち車を右側に向かせておくこと。あと、外側の灰色のエリアは減速地帯なので、入りこまないように。ドリフトを早めに開始し、早めに終らせるのがコツ。


▲この地点でドリフトを開始する。


▲ここでカウンター。車の向きに注目！

D ▶分岐点あとのS字

ここでの課題
ＤＴでのクリアが最終目標

まず最初に、２回のドリフトを続けて行う方法を解説するぞ。クリア後は１回目のドリフトが180km/hキープ、２回目が170km/hキープが目標。できれば、１回目で６−５ＳＵＤ、２回目で５−６−５ＳＵＤを併用するのが理想的。ドリフト開始地点は写真を参考に。

ＤＴを使う場合には、連続写真をよく見て、タイミングを確認しておこう。クリア後には210km/hキープが目標。最初はＤＴを成功させることに集中し、慣れてきたら、６−５ＳＵＤも併用して、さらに上の走りを目指そう。



▲最初のドリフトはここから。右いっぱいに寄って開始。
▲この地点で早めに２回目のドリフトを開始。
▲グリップの戻った瞬間。大幅な減速は避けられない。



▲最初のドリフトは、上と比べてかなり先のこの地点で。
▲ターンはこの場所でかけるようにしよう。
▲グリップの戻った瞬間。あまり減速せずにすむ。

E ▶ジャンプポイント

ここでの課題
豪快なＤＪを決めよう!

ＥのジャンプポイントはＤＪで。５−６−５ＳＵＤを使い、クリア後に200km/hキープが目標。ドリフト中は思いっきり右を向かせること。Ｅ'では６−５ＳＵＤを使ったドリフトでクリア。クリア後に180km/hキープが目標。ドリフトは赤い看板が見えたらすぐ開始し、カウンターのとき、心持ち車を右側に向かせておこう。これでそのあとの立ち直りも早くなるぞ。


◀青の看板が視界から消える直前にドリフトを開始。


◀ドリフト中。思いきり右を向いているところに注目！

F ▶夕日のジグザグ地帯

ここでの課題
できるだけ直線的に抜けよう

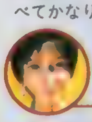
６速、アクセル全開で走り抜ける。トンネルを出たら、すぐに左にハンドルを切り、写真（左）の地点を狙おう。そのあとの左−右−左−右はほぼ直線的に走り、写真（右）から先は左右に小刻みのハンドル操作をしながら抜けよう。


▲トンネルを出たらこのコーナーを狙う。
▲この地点まではほぼ直線的に走れる。

G ▶赤屋根の右コーナー

ここでの課題
インからのドリフトを決めよう

６−５ＳＵＤを使ったドリフトでクリア。クリア後220km/hキープが目標。ドリフトは直前の地形の関係上、右側から、赤い家が消える直前に開始。



麗子の初心者教習コーナー

次の課題はグリップ走行よ。ドリフトよりもグリップのほうが簡単と思っている人もいるかもしれないわね。でも、走り抜ける美しさを極めるなら、絶対グリップのほうが難しいと思うの。それじゃ教習にいくわね。上のＧのコーナーを、PRESET G1を使ってグリップ走行で164km/hをキープ。私が見ていてシビれちゃうくらいの走りはできたかしら？

エッジ オブ ジ アース
Edge of the Earth

全長	5665m（×3周）
標準ラップ	1'12"000
目標ラップ	49"000

プロのキミ▶PRESET G4　初心者のキミ▶PRESET G2



A ▶横断歩道先の右カーブ

ここでの課題
グリップで高速突破を実行

実際に走るとかなりキツいが、グリップ車なら6速でアクセル全開のまま曲がれる。クリア後に300km/hキープが目標。コーナーに入る前、左手のでっぱった地形を越えてからすぐ左につけておくと、コーナーへの突入もしやすくなる。コーナーは途中からいきなり曲がりがキツくなるので注意。コーナーの奥（右手の壁の、赤と白が交互に描かれたガードレールがなくなる地点）で一番インに近づくくらいのラインどりを心がけてみよう。

B ▶ゼビウス看板右ヘアピン★

ここでの課題
グリップタイプでのドリフトを習得

6速のままドリフトする。クリア後に210km/hキープが目標（コーナーを抜けたら加速するため5速に）。ブレーキは心持ち長め、ハンドルはいっぱいに切る。コーナー出口外側はえぐれているが、乗り上げると減速してしまうので注意。


◀赤い看板が消える直前にドリフト開始だ。

C ▶坂の上の右コーナー

ここでの課題
見通しの悪さを克服しよう

6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。クリア後に260km/hキープが目標。Bの少し先は上り坂になっていて見通しが悪いが、そのすぐ先にCの右コーナーがあるので、あらかじめイメージしておこう。Bのあとで左に寄っておき、アウト（左）からインを狙ってコーナーに突っ込むようにする。インを突いたあとは、すぐに次のコーナー（左コーナー）のインを狙っていく。一連の流れは繰り返し練習して覚えよう。

D ▶緑ネオンの左コーナー

課題
コーナーに入る前の位置どり

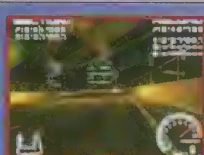
6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。270km/hで入って、クリア時は280km/hキープが目標。写真のようにあらかじめ右いっぱいに寄っておき、ハンドルは思いきり切るようにして、コーナーのインのギリギリを狙っていこう。ギリギリを狙いすぎて、接触しないように。


◀この時点でハンドルを切り始める。

E ▶徐々にカーブがキツくなるコーナー

ここでの課題　曲がり具合の変化を捉えよう

6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。常時298km/h以上キープが目標。最初はコースの右側に寄っておいて、写真（上）の位置でコーナーのインを狙って左にハンドルを切る（そのまま左に行き過ぎないように注意する）。左コーナーのインに接近したら、ハンドルを切り直して写真（下）の位置に突っ込むようにしよう。このラインどりができれば、この先のジグザグ地帯はほぼ直線的に走り抜けられるので、ほとんど減速することなく突破できるぞ。


◀路面が黄色になる瞬間に左へ切る。


◀この地点が目標。頭に入れておこう。

このコースでグリップタイプが有利になる理由

このコースでグリップタイプが有利になる大きな理由として、ドリフトタイプの得意ワザ、DJの使えるポイントがない点が挙げられる。また、ドリフトタイプならA、B、D、Fの4カ所でドリフト（必ず減速がともなう）が必要だが、グリップタイプならB、F以外はグリップ走行で抜けられる。あと、Eはドリフトタイプでもグリップ走行で抜けられるが、ラインは非常に厳しく、かなりの上級者でないと成功は難しいだろう。

F ▶ハデなネオンサインの右コーナー★

ここでの課題　抜けたあとのラインどり

6速のままドリフトでクリア。クリア後に250km/hキープが目標。あらかじめコースの左側に寄っておき、写真（上）のように赤い看板が視界から消える直前にドリフトを開始しよう。ブレーキは軽め、ハンドルはいっぱいに切るのがコツだ。ドリフト後は写真（下）のように左側の灰色のエリアにギリギリまで寄って、次に備えよう。ここで左へ寄っていないと、（次の右コーナー出口はトンネルとつながっていて狭いので）アクセル全開で曲がろうとすると左の壁に接触してしまうのだ。


◀この時点で、早めにドリフト開始。


◀灰色のエリアは減速地帯なのだ。

G ▶薄緑のトンネル内の右コーナー

ここでの課題　目印の乏しいコーナリングを克服


▶ハンドルを切る瞬間。見逃すな！


▶激しくインをつかなくてもOKだ。

6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。クリア後に300km/hキープが目標。写真（下）でもわかるように、インを激しくつかなくも曲がれるやさしいコーナーなのだが、目印の乏しい場所だけに、タイミングがつかみにくい。写真（上）のように右手の壁に赤と白のガードレールが現れる瞬間がハンドルを切るベストタイミングだ。ここを目で確認してからハンドル操作しても間に合わないので、繰り返しプレイして、タイミングを覚えるようにしよう。


麗子の初心者教習コーナー

いい？　今度はグリップタイプでのドリフトを練習するわよ。ここでの課題は、上のBのコーナーでPRESET G2を使ってドリフトで140km/hをキープ。ちょっと難しいかしら？　グリップタイプの車を使ってドリフトするやり方は、前号の攻略で詳しく解説していたから、見直しておくといいわよ。うまく曲がれるまで、繰り返し練習してみてね♥

アウト オブ ブルー
Out of Blue

全長	5564m（×3周）
標準ラップ	1'20"000
目標ラップ	54"000

プロのキミ▶PRESET D4　初心者のキミ▶PRESET D1



A ▶第1トンネル出口

ここでの課題　ハンドルを切るタイミングを見極めろ

6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。クリア後に310km/hキープが目標。コーナーをいっぱいに使うので、忘れずにあらかじめ左に寄っておくこと。適度な場所で思いきりハンドルを切る必要があるが、建物などが見えない場所なので、地表の特定の影を目印にするしかない（これは繰り返し試して、自分なりに見つけるしかないぞ）。ここは進入さえ成功すれば、あとは簡単なコーナーだ。タイミングを覚えるまでは難しいが、それをマスターすれば楽勝。

B ▶灯台横の複合コーナー★

ここでの課題　ドリフトあとの車体の向き

6−5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後に210km/hキープが目標。最初のトンネルを抜けたあとはコース左側にいるはずなので、そのまま左コーナーをインベタ（グリップ走行）で回って、写真のようにコース左側からドリフトをかけるようにしよう。ただし、十分にスピードが出ていて左コーナーでインベタしにくいと感じたら、無理せずに図のようにコース中央に抜けるようにラインをとって、灯台横の右コーナーへはコース中央から突入するようにしてもいいぞ。どちらの方法をとった場合でも、グリップが戻ったとき、車の向きがこの先の直線路の向きにピタリと合うようにていねいにカウンターを当てよう。ほかのコーナーと同じ感覚でプレイすると、なぜか車の向きが右にズレてしまうことが多いので、心持ち左向きを狙うつもりでカウンターを当てるといいぞ。微妙な感覚は実際にプレイして確かめてみよう。



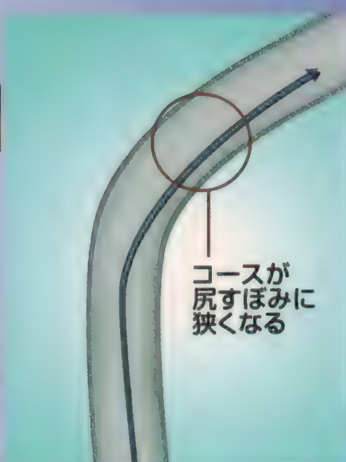
◀ドリフトはこの時点から開始する。



C ▶最初の黒船コーナー

ここでの課題　トリッキーな地形を読み取ろう

6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。クリア後に270km/hキープが目標。図のようなラインどりで基本的に問題ないが、トリッキーなところもあるので頭に入れておこう。イン側に設けられた壁は見た目よりも当たり判定が甘く、車体がかするくらいなら接触しない。また、直線路に出てすぐの地点は、わずかだがコースが狭くなっている。接触に注意だ。



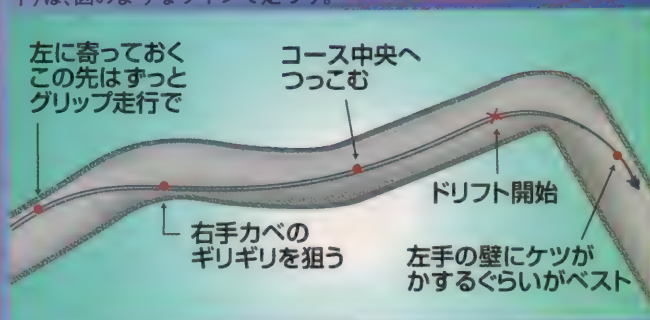
D ▶クレーン先のコーナー★

ここでの課題　ドリフトのラインどりに注意

6−5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後に220km/hキープが目標。右への直角カーブは、写真のようにコース左側からクレーンの手前でドリフトするのが理想的。ただし、十分なスピードをキープできなかった場合（250km/h以下）は、図のようなラインで走ろう。



◀この位置とタイミングでのドリフト開始が理想的。



E ▶カモメ飛ぶS字コーナー★

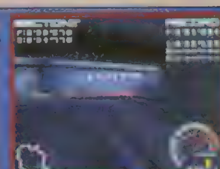
ここでの課題　スピードに乗ったDTを決めよう

5−6−5SUDを使ったDTでクリア。クリア後に180km/hキープが目標。最初のドリフトは青い看板が視界から消えて少したってから開始する（開始する位置はコース中央より少し右寄りで）。そのあとのターンはコーナーの終わりで行う（具体的な目印がないので、正確なタイミングは体で覚えよう）。

F ▶第2トンネル後の右コーナー★

ここでの課題　カウンターでのコーナーリング

6−5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後210km/hキープが目標（DTは使わないほうがいい）。赤の看板が消える直前にコース左寄りからドリフト（アクセルを放す時間はごく短く）。写真を参考に左コーナーはカウンターで抜けよう。



◀この時点で早くもカウンター開始。



麗子の初心者教習コーナー

次はちょっと難しいわよ。上のEの複合コーナーでPRESET D2を使って、左コーナーはドリフトで、右コーナーはカウンターで抜けて、140km/hをキープ。左コーナーをカウンターで抜けるところが、この課題のポイントよ。え？　カウンターを使った場合とDTの違いを教えろですって？　DTは2つ目のカーブもすべりながら抜けるけど、カウンターはほとんどがグリップ走行になるの。納得できて？

ファントマイル
Phantomile

全長：3012m（×3周）
標準ラップ：40"000
目標ラップ：28"000

プロのキミ▶PRESET G4　初心者のキミ▶PRESET G2



A ▶電光掲示板付近の右コーナー★

ここでの課題　グリップ走行からドリフトへ移行

6速のままグリップ走行からのドリフトでクリア。クリア後270km/hキープが目標。長めのコーナーの中でコーナー奥だけ曲がりがキツいので、そこだけ短めのドリフトでクリアするようにする。ドリフトはコース左寄りのラインから始めるといいだろう。


◀赤い看板を過ぎてから、少したった地点でドリフト開始。

B ▶アーケード内の左コーナー★

ここでの課題　軽いドリフトでコンパクトに


▶3本目の天井の支柱が見えるくらいでドリフト開始。

6速のままグリップ走行からのドリフトでクリア。クリア後260km/hキープが目標。この場所も短めのドリフトのほうが都合がいいので、ブレーキを押す時間は本当に一瞬でかまわないぞ。道幅も狭く、コースの見通しも悪いので注意しよう。

短いからこそミスが許されないファントマイルの宿命

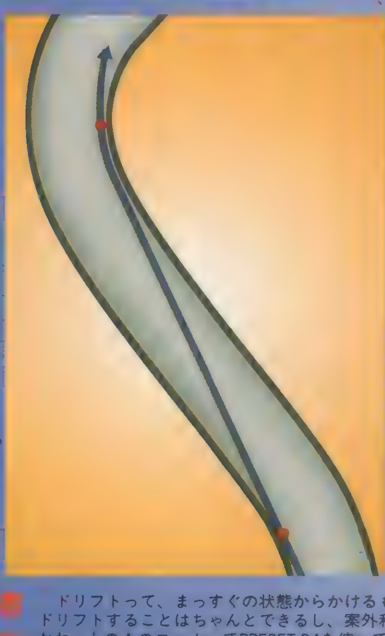
このコースは全コースの中でももっとも走行距離が短く、グランプリでの順位、タイムアタックでのタイムを狙うときのどちらでも、ちょっとしたミスが大きく結果に響いてしまう。難度の高いCのコーナーばかりに目が向いてしまいそうだが、実は一番重要なのはDのコーナーになっている。なぜなら、このコーナーのあとには長いホームストレートがあり、これこそ記録（成績）アップの最重要ポイントになっているのだ。

C ▶クロノア看板の右コーナー★

ここでの課題　完璧なラインどりを極めよう

いよいよ、ファントマイルでもっとも難度の高い魔のコーナーに突入だ。気合を入れていこう！　6速、アクセル全開のドリフトでクリア。ドリフト開始は280km/h以上、クリア後に200km/hキープが目標。ラインどりは図のように、左の壁際からドリフトを開始し（写真も併せてチェックして正確な位置を確認しておこう）、ドリフトをしながら右コーナーのインのギリギリを抜けるようにする。ドリフトは長めにかけたほうが都合がいいので、ドリフト操作時のブレーキは心持ち長めに押すようにしよう。ハンドルは一気にいっぱいまで切ってしまう感じでいいぞ。ドリフトが長いぶん減速も激しいので、グリップが戻ったときに5速にシフトダウンして、加速を得てから6速に戻そう。ちなみに、このコーナー外側に設けられている灰色の部分は、エッジ オブ ジ アースと同じく減速地帯になっている。少しでも入ってしまうとタイムロスにつながるので、ドリフトのタイミングをしっかり覚えよう。

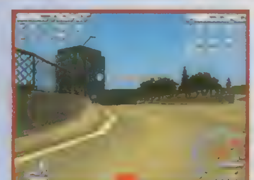

◀左の壁のでっぱり真横で、ドリフト開始。



D ▶広告看板の複合コーナー★

ここでの課題　ドリフト後のライン

最初の左コーナーは一番上の写真のタイミングでハンドルを切り、グリップ走行で抜ける。曲がりながら左に寄っておくようにして、2つ目の右カーブは、上から2番目の写真のタイミングでハンドルを切ってドリフトで抜ける。ドリフト後のラインがよくないと最後の左カーブのスムーズなクリアにつなげられないので、アウトからインをキチンと突くようにしよう。このドリフトは6速でアクセル全開のまま行い、280km/hでドリフトを始め、グリップ回復時に240km/hキープが目標。ドリフトは普通より短めにし、上から3番目の写真の地点でグリップが自然に回復するようにすること（うまくいかない場合はドリフト操作時にブレーキを押す長さを調節してみよう）。うまくいけば、ドリフト中からグリップ回復のあとまで、ハンドルは右に切りっぱなしにしておいて大丈夫だぞ。あとは、一番下の写真の時点でハンドルを左に切り返し、グリップ走行で最後の左コーナーを抜けるようにする。習得するまではかなり難しいが、この一連の流れはぜひマスターしておこう！


◀ここでハンドルを左に切り、グリップ走行。


◀この位置からドリフトを開始する。


◀このくらいでグリップが回復すれば理想的。


◀右から左への切り返しの瞬間。シビアだぞ。

麗子の初心者教習コーナー

ドリフトって、まっすぐの状態からかけるものって思いこんでいないかしら？　コーナーをグリップ走行で曲がりながら、そのままドリフトすることはちゃんとできるし、案外利用できるケースも多いのよ。例えば、コーナーを曲がりきれそうにないときの逃げ道、とかね。上のAのコーナーでPRESET D4を使って、グリップ走行の途中からドリフトに入って220km/hをキープ。あなたにはできるかしら？

ブライテスト ナイト
Brightest Nite

全長	5868m（×3周）
標準ラップ	1'15"000
目標ラップ	54"000

プロのキミ▶PRESET G4　初心者のキミ▶PRESET G2



A ▶第1トンネル出口の右コーナー★

ここでの課題　短いドリフトを利用しよう

6速、アクセル全開で、グリップ走行から軽くドリフトを使ってクリア。クリア後に280km/hキープが目標。ドリフト中、車の向きがインに向き過ぎやすいので、コースの流れに沿うように調整する。ドリフト開始前、少し左寄りにラインをとっておくといいだろう。



◀このタイミングでドリフト開始。左の壁が目印だ。

B ▶石畳の道路手前の左コーナー★

ここでの課題　ドリフト前に適度な減速を

ここで解説している操作中、アクセルはずっと押しっぱなしにしておいていいぞ。まずコース右寄りにラインをとり、一番上の写真の地点でギアを4速まで下げる（5速では跳びすぎて、結局ドリフトの負担が大きくなってしまうので、4速がベストと思われる）。特大ジャンプはコース右端から、コースと平行にまっすぐに行うこと。着地直後からドリフトを開始するため、ジャンプ中にハンドルを左いっぱいに切っておいて、着地した直後にブレーキを押す（ドリフト操作のブレーキとしては長めに）。コーナーはドリフトで抜け、グリップ回復時に180km/hキープが目標。右の壁に当たってしまうならドリフトの長さが短かすぎる証拠なので、ブレーキの時間を長く調節してみるといい。このあとは加速に応じて5速、6速とシフトアップしていこう。



◀この地点で、ギアを4速まで下げよう。



◀着地直後からドリフトを開始。

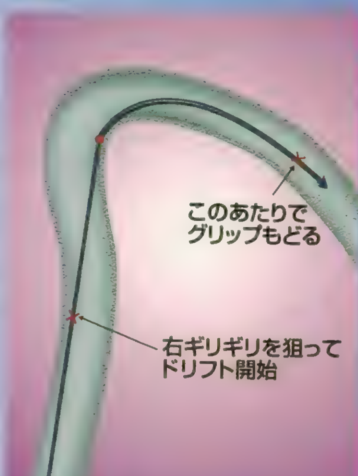


◀この地点でグリップが回復する。

C ▶ワンダーエッグ2看板の右コーナー★

ここでの課題　最小限のロスでドリフトをしよう

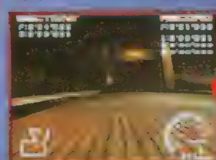
6速でアクセル全開のままドリフトでクリア。ドリフトの開始は260km/h以上、クリア後に220km/hキープが目標。このコーナーへは、図で示したようなラインどりで進入しよう。ドリフトは赤い看板が視界から消える瞬間に開始するようにして、ハンドルはいっぱい、ブレーキはやや長めにするのが成功の秘訣だ。コーナー出口はトンネルとつながっていて、コース幅が狭くなっているので、グリップはコース中央で回復させるといいぞ。ドリフトに伴う減速はやや大きいので、グリップ回復直後に一瞬だけ5速にシフトダウンし、すぐ6速に戻してあげよう。



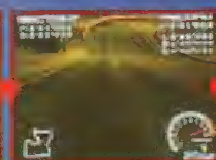
D ▶超特大ジャンプ地帯★

ここでの課題　ジャンプ前の減速を極めよう

あらかじめ左に寄っておき、写真（左）の地点から一気に4速までシフトダウン。D'からはまっすぐジャンプしよう。ジャンプ中から、ハンドルは右いっぱいに切り続けておいて、Dで着地後に長めのブレーキ操作を加えて、ドリフトに入ろう（アクセルは最初から最後まで押しっぱなし）。グリップ回復時に190km/hキープが目標。



▲建物が視界から消えた瞬間から、シフトダウン開始。



▲着地の瞬間。コース左に寄っているのがポイント。

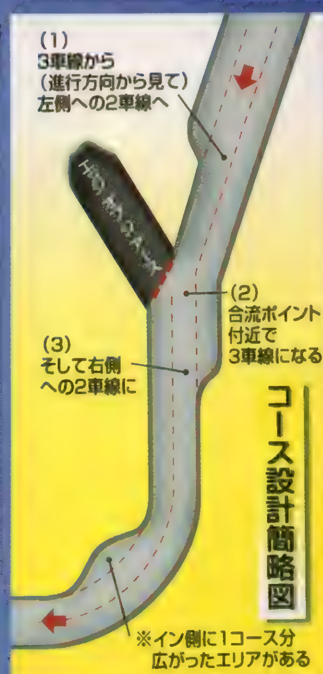


▲グリップの戻った瞬間。これから加速が始まる。

E ▶摩訶不思議なトリッキー地帯

ここでの課題　トリックに惑わされないように！

最後のトンネルは、コースが奇妙なつながり方をしていて、走っていてコース状況を見誤りやすい。図では、この付近のコースのつながりを簡略化して示しておいたので、何が惑わされる原因になっていたのかを、チェックしておこう（なお、今回の攻略で紹介しているコース拡大図の中でも、この図だけはコース地形をそのまま示したものではなく〝簡略図〟になっている。ご注意を）。ラインどりは、合流点まではコース左に寄っておいて、合流地点から右寄りに抜けて、そのままの車線でコーナーを回る（インベタを狙って、内側に一部広がったエリアに入ってしまわないように！）といった具合でいけばOKだぞ。





麗子の初心者教習コーナー

それじゃ最後の課題にいくわよ。上のDの地点でPRESET G3を使ってジャンプ、その先のコーナーをドリフトで抜けて150km/hをキープ。さぁ、これで麗子からの教習もお終いよ。あなたはこれまでの6つの課題をすべて合格できたかしら？　もしできていれば、晴れてあなたも「R4」中級者の仲間入りよ。これから先ももっと腕を磨いて、さらにステキになったあなたで私に会いに来てね。待ってるわ♥

Car Data

グランプリStage3までの全車種を総チェック!

全192車種性能表

最後に、グランプリモードのステージ3までに入手できるすべての車の性能データをお届けするぞ。ステージ4以降の車の性能データは次号で紹介するので、お楽しみに！

レーシングチームソルバルウ

R.T.SOLVALOU

略称RTS。監督はオーナーも兼任するエンキ・ジルベルト氏。ハンドリングを多少犠牲にしながらも、全チーム中で最高の速度のセッティングをしてくれる。上級者向けの傾向も強いが、この速さはグランプリでも心強い味方になる。タイムアタックで有利な車が欲しい人に絶対オススメ。

最高速度	★★★
ハンドリング	★★☆
総合評価	★☆☆

アッソルート（ドリフトタイプ イタリア）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	180	189(4900)
PROMESSA	2	2	5	194	223(5200)
BISONTE	2	3	5	200	256(5600)
REGALO	2	4	5	205	296(5100)
FATALITA	2	5	5	212	305(6000)
PROMESSA	3	6	6	212	246(5700)
BISONTE	3	7	6	216	280(5800)
REGALO	3	8	6	223	327(5700)
FATALITA	3	9	6	226	372(6100)
RONDINE	3	10	6	232	412(6100)
CAVALIERE	3	11	6	237	392(6500)
INFINITO	3	12	6	242	523(6300)

アージュ・ソロ（グリップタイプ フランス）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	178	162(5200)
PROPHETIE	2	2	5	195	197(5200)
DIRIGEANT	2	3	5	200	122(5400)
BATAILLE	2	4	5	205	193(5700)
MEGERE	2	5	5	210	236(6000)
PROPHETIE	3	6	6	210	220(5700)
DIRIGEANT	3	7	6	214	134(5700)
BATAILLE	3	8	6	219	223(5800)
MEGERE	3	9	6	223	280(6000)
ANTILOPE	3	10	6	228	331(6300)
AVERSE	3	11	6	235	232(6500)
LICORNE	3	12	6	239	353(6600)

リザード（ドリフトタイプ アメリカ）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	178	218(5000)
BONFIRE	2	2	5	194	240(5200)
DETECTOR	2	3	5	198	333(5700)
WISDOM	2	4	5	203	336(5900)
OFFICER	2	5	5	210	417(6100)
BONFIRE	3	6	6	210	268(5800)
DETECTOR	3	7	6	214	377(6000)
WISDOM	3	8	6	219	388(6300)
OFFICER	3	9	6	223	485(6400)
COLLEAGUE	3	10	6	230	516(6500)
COMRADE	3	11	6	235	543(6500)
IGNITION	3	12	6	239	606(6900)

テラジ（グリップタイプ 日本）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	180	176(5100)
AMBITIOUS	2	2	5	198	211(5100)
TROOP	2	3	5	203	243(5000)
RUMOR	2	4	5	207	256(5600)
WILDBOAR	2	5	5	212	146(5900)
AMBITIOUS	3	6	6	210	235(5600)
TROOP	3	7	6	216	269(5400)
RUMOR	3	8	6	221	290(5700)
WILDBOAR	3	9	6	226	170(6000)
CAPITAL	3	10	6	230	373(6300)
COWBOY	3	11	6	235	282(6400)
STARLIGHT	3	12	6	239	220(6600)

パックレーシングクラブ

PRC PAC RACING CLUB

略称ＰＲＣ。監督は矢崎氏。すべてにおいて中堅に位置づけられたチーム。バランスのいいセッティングをしてくれる反面、その性能には際立ったメリットも見つけられない。クセのない車が好きな人や、ＭＭＭやＤＲＴでクリアして次の挑戦を考えている人は試してみよう。

最高速度	★★☆
ハンドリング	★★☆
総合評価	★★☆

アッソルート（ドリフトタイプ イタリア）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	171	186(5000)
PROMESSA	2	2	5	187	218(5200)
BISONTE	2	3	5	191	251(5000)
REGALO	2	4	5	198	294(5200)
FATALITA	2	5	5	203	304(5900)
PROMESSA	3	6	6	200	243(5700)
BISONTE	3	7	6	207	277(5700)
REGALO	3	8	6	212	325(5500)
FATALITA	3	9	6	216	368(6400)
RONDINE	3	10	6	221	410(5600)
CAVALIERE	3	11	6	226	387(6200)
INFINITO	3	12	6	232	519(6300)

アージュ・ソロ（グリップタイプ フランス）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	169	160(5100)
PROPHETIE	2	2	5	187	192(5300)
DIRIGEANT	2	3	5	189	121(5500)
BATAILLE	2	4	5	194	186(5600)
MEGERE	2	5	5	198	233(5900)
PROPHETIE	3	6	6	200	216(5600)
DIRIGEANT	3	7	6	205	131(5600)
BATAILLE	3	8	6	207	220(5800)
MEGERE	3	9	6	216	277(6200)
ANTILOPE	3	10	6	219	324(6200)
AVERSE	3	11	6	223	227(6400)
LICORNE	3	12	6	230	350(6700)

リザード（ドリフトタイプ アメリカ）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	169	214(5200)
BONFIRE	2	2	5	184	239(5300)
DETECTOR	2	3	5	189	325(5600)
WISDOM	2	4	5	194	333(6000)
OFFICER	2	5	5	200	413(6200)
BONFIRE	3	6	6	198	264(5700)
DETECTOR	3	7	6	205	373(6000)
WISDOM	3	8	6	207	318(6200)
OFFICER	3	9	6	214	480(6300)
COLLEAGUE	3	10	6	219	510(6100)
COMRADE	3	11	6	223	539(6400)
IGNITION	3	12	6	230	601(6800)

テラジ（グリップタイプ 日本）

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	171	173(5000)
AMBITIOUS	2	2	5	187	207(5100)
TROOP	2	3	5	191	239(5200)
RUMOR	2	4	5	196	252(5500)
WILDBOAR	2	5	5	200	142(5800)
AMBITIOUS	3	6	6	203	232(5600)
TROOP	3	7	6	207	267(5500)
RUMOR	3	8	6	210	285(5800)
WILDBOAR	3	9	6	216	164(6100)
CAPITAL	3	10	6	219	371(6000)
COWBOY	3	11	6	223	277(6300)
STARLIGHT	3	12	6	232	216(6400)



タイムアタックで最初から選べるプリセットカー（ドリフトタイプ）の性能は次のとおりよ。性能は左から「ギア・最高速・最大馬力（最大馬力を発揮するときのエンジン回転数）」を表しているわ。PRESET D1「４速・171km/h・180馬力(4900回転)」、PRESET D2「５速・198km/h・290馬力(5100回転)」、PRESET D3「６速・221km/h・405馬力(5500回転)」、PRESET D4「６速・312km/h・590馬力(6300回転)」。

データ読み取りガイド①

チームの欄では、それぞれのチームの特徴とゲーム展開の違い(オススメ度解説)、最高速度(★が多いほど速い)、ハンドリング(★が多いほど反応がいい)、総合評価(★が多いほど優勝が容易)を挙げてみたぞ。チーム選択はその後のゲーム展開に大きく影響するので、これらの情報を熟読し、キミにとってのベストな選択を見つけ出そう!

データ読み取りガイド②

メーカーの欄にあるデータは、左から「車種名」「投入されるステージ(P.21参照)」「車番号(ガレージモードで表示される)」「ギアが何速まであるか」「最高速度(km/h)」「最大馬力と、最大馬力が発揮される回転数」を示す。ちなみに、メーカーによる車の性能の違いは「ドリフトタイプ」と「グリップタイプ」だけだと思ってかまわない。

アッソルート(ドリフトタイプ イタリア)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	162	183(4900)
PROMESSA	2	2	5	178	215(5100)
BISONTE	2	3	5	182	249(5200)
REGALO	2	4	5	187	292(5000)
FATALITA	2	5	5	194	302(6000)
PROMESSA	3	6	6	194	241(5600)
BISONTE	3	7	6	196	273(5600)
REGALO	3	8	6	203	321(5300)
FATALITA	3	9	6	205	365(6200)
RONDINE	3	10	6	212	407(5700)
CAVALIERE	3	11	6	216	385(6300)
INFINITO	3	12	6	221	516(6400)

アージュ・ソロ(グリップタイプ フランス)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	159	157(5000)
PROPHETIE	2	2	5	173	190(5100)
DIRIGEANT	2	3	5	178	118(5300)
BATAILLE	2	4	5	184	182(5500)
MEGERE	2	5	5	189	230(5800)
PROPHETIE	3	6	6	191	213(5500)
DIRIGEANT	3	7	6	194	129(5500)
BATAILLE	3	8	6	200	216(5700)
MEGERE	3	9	6	203	272(6100)
ANTILOPE	3	10	6	207	320(6200)
AVERSE	3	11	6	214	226(6400)
LICORNE	3	12	6	219	346(6600)

リザード(ドリフトタイプ アメリカ)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	162	211(5000)
BONFIRE	2	2	5	175	237(5300)
DETECTOR	2	3	5	178	320(5500)
WISDOM	2	4	5	184	332(5800)
OFFICER	2	5	5	189	410(6000)
BONFIRE	3	6	6	191	262(5600)
DETECTOR	3	7	6	196	369(5900)
WISDOM	3	8	6	200	378(6000)
OFFICER	3	9	6	203	478(6200)
COLLEAGUE	3	10	6	210	504(6200)
COMRADE	3	11	6	216	536(6300)
IGNITION	3	12	6	219	598(6700)

テラジ(グリップタイプ 日本)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	159	170(4900)
AMBITIOUS	2	2	5	175	204(5200)
TROOP	2	3	5	180	236(5100)
RUMOR	2	4	5	187	249(5300)
WILDBQAR	2	5	5	191	140(5600)
AMBITIOUS	3	6	6	189	230(5500)
TROOP	3	7	6	196	263(5400)
RUMOR	3	8	6	203	282(5500)
WILDBOAR	3	9	6	205	162(6000)
CAPITAL	3	10	6	210	367(5800)
COWBOY	3	11	6	214	275(6200)
STARLIGHT	3	12	6	221	211(6500)

マイクロマウスマッピー

R.C.MICRO MOUSE MAPPY

略称MMM。オーナーはソフィ・シュバリエ女史。このチームのみ、監督(ドナルド氏)との対話シーンはなく、もっぱらソフィと対話を進めることになる。ハンドリングがいいので操作性はバツグン。グランプリ優勝も一番楽に達成できる。初心者は迷わずこのチームでプレイしよう!

最高速度	★☆☆
ハンドリング	★★★
総合評価	★★★

アッソルート(ドリフトタイプ イタリア)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	166	184(4800)
PROMESSA	2	2	5	180	220(5300)
BISONTE	2	3	5	184	253(5200)
REGALO	2	4	5	191	295(5400)
FATALITA	2	5	5	203	302(5700)
PROMESSA	3	6	6	196	244(5800)
BISONTE	3	7	6	203	275(5600)
REGALO	3	8	6	207	323(6000)
FATALITA	3	9	6	212	370(5800)
RONDINE	3	10	6	223	408(6000)
CAVALIERE	3	11	6	232	390(6400)
INFINITO	3	12	6	248	525(6800)

アージュ・ソロ(グリップタイプ フランス)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	164	159(5000)
PROPHETIE	2	2	5	180	194(5200)
DIRIGEANT	2	3	5	187	119(5400)
BATAILLE	2	4	5	189	188(5600)
MEGERE	2	5	5	200	235(5800)
PROPHETIE	3	6	6	196	218(5500)
DIRIGEANT	3	7	6	200	130(5600)
BATAILLE	3	8	6	203	219(5900)
MEGERE	3	9	6	210	279(6200)
ANTILOPE	3	10	6	219	328(6100)
AVERSE	3	11	6	228	229(6600)
LICORNE	3	12	6	244	348(6700)

リザード(ドリフトタイプ アメリカ)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	164	216(4900)
BONFIRE	2	2	5	178	236(5300)
DETECTOR	2	3	5	184	327(5600)
WISDOM	2	4	5	189	334(5900)
OFFICER	2	5	5	200	414(6300)
BONFIRE	3	6	6	194	265(5700)
DETECTOR	3	7	6	200	374(5800)
WISDOM	3	8	6	205	381(6300)
OFFICER	3	9	6	210	479(6500)
COLLEAGUE	3	10	6	221	512(6400)
COMRADE	3	11	6	230	540(6600)
IGNITION	3	12	6	246	608(7000)

テラジ(グリップタイプ 日本)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	166	172(5000)
AMBITIOUS	2	2	5	182	207(5300)
TROOP	2	3	5	187	237(5200)
RUMOR	2	4	5	191	253(5400)
WILDBOAR	2	5	5	203	144(5800)
AMBITIOUS	3	6	6	194	230(5700)
TROOP	3	7	6	200	265(5300)
RUMOR	3	8	6	205	287(5900)
WILDBOAR	3	9	6	212	166(6200)
CAPITAL	3	10	6	219	368(6100)
COWBOY	3	11	6	230	276(6500)
STARLIGHT	3	12	6	246	218(6500)

ディグレーシングチーム

DRT

略称DRT。監督はロバート・クリスマン氏。マシン性能は「ハンドリング悪い」「最高速度は遅い」と最悪。グランプリ優勝がもっとも難しい。しかも、苦労した末のメリットは特にないので、ワザとツラい状況に身を投じ、それを乗り越えることに快感を覚える上級者専用のチームなのだ。

最高速度	☆☆☆
ハンドリング	★☆☆
総合評価	☆☆☆



永瀬麗子の情報コーナー

え? グリップタイプのプリセットカーの性能? それなら次のとおりよ。性能は左から「ギア・最高速・最大馬力(最大馬力を発揮するときのエンジン回転数)」を表しているわ。PRESET G1「4速・169km/h・160馬力(6600回転)」、PRESET G2「5速・194km/h・182馬力(5500回転)」、PRESET G3「6速・219km/h・320馬力(6100回転)」、PRESET G4「6速・308km/h・490馬力(6300回転)」。満足したかしら?





攻略スタート!!

ついに始まる動乱の群雄伝

宿星が動き出す12月17日を目前に控えた今回は、はやる気持ちを抑えつつ、先行してストーリー攻略に突入するぞ。もちろん開発者インタビュー第2回もバッチリ掲載だ! 心の準備を万端にして、大いなる群像劇の幕を開けよう!!

幻想水滸伝 II

12/17 RPG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(2ブロック)

幻想水滸伝 II®

GENSOSUIKODEN II

いよいよストーリー攻略始動!!

「幻想水滸伝Ⅱ」の舞台は、ハイランド王国と5都市1騎士団からなるジョウストン都市同盟が舞台になっている。右の全体水滸図を見れば、フィールドのだいたいの位置が把握できるだろう。

各ページには、簡単なストーリーチャートを記載してあるので、物語を進めるうえでの目安にしよう。また仲間集めの手ほどきと、その場面での見どころもしっかりチェックしてあるぞ。





◀キャラが仲間になる条件なども、バッチリ解説しているぞ。



▲過去に訪れた場所にも、いろんなしかけが用意されている。これもその1つだ。

ストーリーチャート 1

ユニコーン隊駐屯地
謎の奇襲を受け、ジョウイとともに脱出し、崖から急流へと身を投じる。

▼

傭兵隊の砦
ビクトールたちに救出され、捕虜になる。倉庫の整理とおつかいを実行。

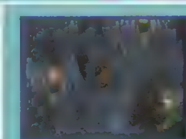
▼

リューベの村
ゲンゲン、トウタとともに訪れる。トトの村にも足を運ぶことができる。

▼

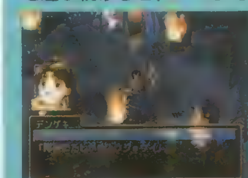
傭兵隊の砦
床掃除の後、ジョウイと再会。一緒に砦を脱出しリューベの村に向かおう。

▼

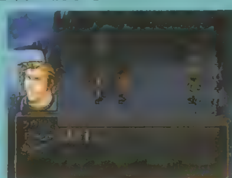


ユニコーン隊駐屯地

物語は都市同盟の国境付近にある駐屯地から始まる。いきなりベッドで寝てもいいのだが、ひとまず駐屯地を見て回ろう。ここでは、当然だがジョウイがパーティに加わり、協力攻撃「おさななじみ攻撃」が使えるのだ。ちなみに、崖に追いつめられるシーンで「この急流じゃ〜」を選び続けると、いつまでも戦い続けることができるぞ。



▲選択肢によって、このあとの展開が多少変化するぞ。



▲延々と戦い続けることができるので、アイテム集めにもなるのだ。



ジョウイ

ゲーム開始時から行動をともにする、主人公の幼なじみ。急流に飛び込んだときに一時離れるが、傭兵隊の砦で再びパーティに入る。

いろいろな行動を試してみよう

奇襲後、主人公たちは3通りの行動をすることができる。1つはいきなり北へ向かうことで、あとの2つは東の森へ向かったあと質問をするか逃げるかだ。どれを選んでも結果は同じだが、自由に行動を選べるのもこのゲームの魅力の1つだぞ。



◀ほかの少年兵に会えないが、すぐに先へ進める



傭兵隊の砦

ビクトールとフリックに救出された主人公は、傭兵隊の砦で捕虜として暮らすことになる。ここでは、ちょっとしたお使いゲームのような仕事(右の欄を参照)をこなしていく。おつかいの仕事中には、フィールドに出ることもでき、その際にはゲンゲンとトウタが一時的にパーティに加わるぞ。



トウタ

おつかいの際、一時的にパーティに加わる。仲間になるのは、遺跡クリア後のミューズ市。

ゲンゲン

おつかいで一時的にパーティを組む。キャロの街から帰還後、仲間になる。



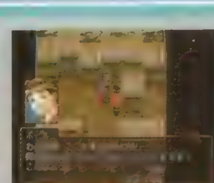
◀指定されたブーツの数は2足だが、3足もらって残りの1つを自分の物にすることができる。もちろん装備可能だ。



▶おつかいでリューベの村に行ったら、まずは宿屋でセーブをしておこう。

倉庫の整理

箱を壁際に整頓し、ロープを拾う仕事。ちなみに、うまく位置を合わせれば2つの箱を同時に押すことができる。



おつかい

ポールさんにおつかいを頼まれるが、材料が足りないのでリューベの村に買い出しに行く。村では通常の買い物もできるぞ。



床そうじ

砦内にある床のシミを拭き取る仕事。シミは全部で5カ所だ。仕事のついでに、いろんな人たちに話しかけてみよう。



ストーリーチャート 2

リューベの村
イベント後、アイリ、リィナ、ボルガンが加わり、パーティは5人へ。

▼

燕北の峠
ミストシェイドを倒し、峠を越えてキャロの街を目指す。

▼

キャロの街
救出にきたビクトール&フリックと、ナナミ、ジョウイを連れて街を脱出。

▼

燕北の峠
キャロの街側から傭兵隊の砦側へ、道を逆戻りする。

▼

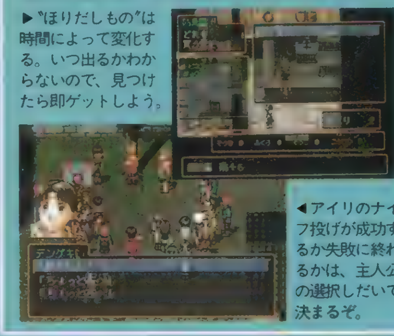
傭兵隊の砦
自由に行動できるようになるので、仲間集めをしよう。

▼



リューベの村

ジョウイと2人でリューベの村に訪れると、広場でイベントに突入する。そこでナイフ投げの手伝いをしたあと、旅の一座の3人が一時的にパーティに加わる。ここの防具屋やかじ屋で全員の装備を整えて、北にある燕北の峠を目指そう。ちなみに村の奥の山道へは、この時点では入れないぞ。



▶"ほりだしもの"は時間によって変化する。いつ出るかわからないので、見つけたら即ゲットしよう。

◀アイリのナイフ投げが成功するか失敗に終わるかは、主人公の選択しだいで決まるぞ。



旅の一座

アイリ、リィナ、ボルガンの3人ひと組で一時的に仲間になり、キャロの街に着くまでは一緒に行動する。それ以後は、のちに再会したとき正式に仲間になる。

【宿屋】

泊まり	1人70ポッチ

【防具屋】

バンダナ	50
皮のぼうし	100
ローブ	100
チュニック	200
すねあて	200
★けがわのふく	700
★ブレスアーマー	1000

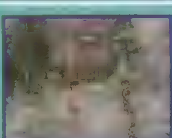
【道具屋】

おくすり×6	100
すりぬけの札	500
毒消し×4	200
★特効薬×3	500
★火炎の矢の札	700

【かじ屋】

きたえる	LV1→LV2	300
	LV2→LV3	600
宿す・はずす	1つ200ポッチ	

※表内の★印は"ほりだしもの"で、商品として並ぶ可能性のある物です。



燕北の峠

基本的には一本道なので、道に迷うことはないだろう。途中にある宝箱を開けつつ先へ進み、噂の霧の化け物を倒しに行こう。道の途中にある"おいしい水"を飲めば、タダでHPとMPが完全回復するので、そこでLV5を目安にレベル上げしておくと、ボス戦であまり苦労をすることはないだろう。



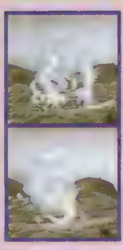
◀すべての回復がタダで行える、絶好のレベル上げポイント。



▶ミストシェイドを倒すと霧が晴れて、視界が明るくなるのだ。あとはキャロの街を目指すだけ。



BOSS ミストシェイド



男型の姿のときは火に弱いので、「旅の一座攻撃」や炎の矢の札をガンガン使っていこう。パーティ平均レベルが5もあれば楽勝だ。

LV	10
HP	800
金	2000
アイテム	やさしさのしずく札×4

キャロの街



キャロの街で1人になった時点で、セーブや買い物を済ませておこう。道場前の戦闘では、選択によってラウドと戦えるが絶対に勝てない。また、捕まる順番（街の外に出るとジョウイが先）で牢屋での再会の仕方が変化する。



▲道場の中では「？ほん」が手に入るので、必ず手に入れよう。

【宿屋】

泊まり	1人100ポッチ

【道具屋】

おくすり×6	100
毒消し×4	200
すりぬけの札	500
てぶくろ	300
ほおあて	1000
★怒りの一撃の札	700
★ウイングブーツ	10200



ナナミ

道場にいる主人公の義姉。道場の裏に行けば仲間になる。パーティ内にいれば、主人公との協力攻撃「兄弟攻撃」が使える。



ビクトール

傭兵隊の砦を取り仕切る隊長。キャロの街から砦まで、パーティに加わってくれる。正式に仲間になるのはサウスウィンドウだ。

フリック

傭兵隊の砦の副隊長。仲間になるのはビクトールと同様。ちなみに、ビクトールとの協力攻撃は「クロス攻撃」だ。

ナナミを助けないと…？

処刑場での選択で、「早く逃げよう」を3回選ぶとナナミを置いていくことができる。その場合、ナナミとはミューズ市で再会することになるぞ。



前回セーブデータの特典

前作の、最後のグレッグミンスター突入後（クリア直前）のデータを読み込むことができ、LV、武器LV、特定の紋章、防具が継承される。前作でLVが51以上なら、仲間になったときにボーナスが付加される。また1番LVが高いキャラは＋5加算され、LV99のキャラはさらに＋5加算される。武器LVも同様で11以上でボーナスが付く。

読み込まない場合



◀フリックもビクトールも、基本LVの20でパーティに加わる。

読み込んだ場合

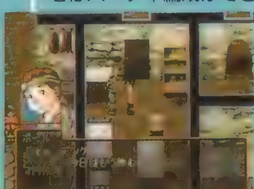


◀前作のLVに応じて、ボーナスが付く。武器LVも同様だ。

傭兵隊の砦



砦に帰ってきた時点でゲンゲン、レオナ、バーバラはすでに仲間になっている。レオナに話せばパーティ編成ができ、バーバラに話せば倉庫が使える。ここを拠点に動き回ろう！



▲ポールさんに話すと、タダで泊まれてセーブもできるぞ。



レオナ

パーティの入れ替えをしてくれる酒場のおねえさん。砦での戦争イベント後はミューズ市で再会できる。



バーバラ

倉庫の管理をしてくれるおばさん。砦での戦争イベント後、倉庫が使えなくなるが、本拠地入手後に再び使えるようになる。

【道具屋】

おくすり×6	100
毒消し×4	200
すりぬけの札	500
ほおあて	1000
★特効薬×3	500
★ガントレット	1700

【かじ屋】

きたえる	LV1→LV2	300
宿す・はずす	1つ200ポッチ	

仲間を集めよう

この時点で仲間にできるのは以下の5キャラ。条件を満たしていれば、簡単に仲間にできるキャラばかりだぞ。

リキマル

リューベの村で倒れているところを発見し、食事代3000ポッチを肩代わりしてあげると仲間になる。ここで仲間にしなかった場合は、のちにコロネの村に登場する。その際も同様の方法で仲間にできる。

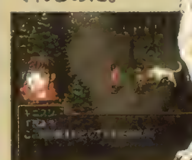




キニスン＆シロ

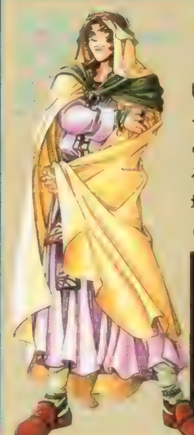
ツァイの家への山道の途中で、落ちている鳥の巣を直しておくと、山頂のツァイの家から帰ってきたあとで登場する。そこで質問に素直に答え、そのまま勧誘すればキニスンとシロが同時に仲間になってくれるのだ。





ザムザ

トトの村の宿屋に逗留しているときに、ナナミをパーティに入れた状態で話しかけると、強制的に仲間に入ってくる。ここで仲間にしなかった場合、のちにサウスウィンドゥに移動する。





ミリー（＆ボナパルト）





リューベの村でボナパルト探しを頼まれ、一緒にツァイの家への山道でボナパルトを発見してあげると仲間になる。しかし、ここでは戦闘になり、それに勝利しなければいけないのだ。山道のマップと戦闘についてはP.37を参照。

ストーリーチャート 3

トトの村
ピリカと会い、ミューズ市へのおつかいを頼まれる。

▼

ミューズ市
道具屋で「木ぼりのお守り」を500ポッチで売ってもらう。

▼

トトの村
アップルとピリカが、同行者としてパーティに加わる。

▼

傭兵隊の砦
ビクトールたちにツァイを連れてくることを頼まれる。

▼

ツァイの家への山道
山頂の家でツァイと会い、仲間になってくれるよう説得する。

▼

傭兵隊の砦(戦争イベント)
フリックとの一騎打ち後、2回の戦争イベントに突入する。

▼

傭兵隊の砦
2階の執務室へ行き、ピリカを救出する

▼

トトの村
村の奥のほこらで、紋章継承の儀式を行う。

▼

トトの村



この村でのイベントは、ピリカにミューズ市で「木ぼりのお守り」を買ってきてほしいと頼まれること。また、この村には鑑定料が安い鑑定屋があるから、今までに手に入れた「?アイテム」を鑑定してもらおう。



◀純粋な心で快く引き受けてあげよう。

【宿屋】

泊まり	1人50ポッチ

【鑑定屋】

鑑定料	1つ50ポッチ

【道具屋】

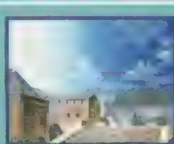
おくすり×6	100
すりぬけの札	500
マント	400
木ぐつ	100
★毒消し×4	200
★風のはねかざり	500

ピリカ



ジョウイを助けた少女。パーティには加わらないが、同行者として行動をともにする重要キャラ。

ミューズ市



ミューズ市は、トトの村から西に行ったところにある大きな街だ。まずは、ここの道具屋で「木ぼりのお守り」を買おう。ついでに防具屋や紋章師にも足を運んで、新しい装備を買ったり紋章を宿したりしておこう。



▲紋章師の"ほりだしもの"で水の封印球が出たら、迷わず買っておこう。

【宿屋】

泊まり	1人100ポッチ

【鑑定屋】

鑑定料	1つ100ポッチ

【防具屋】

バンダナ	50
風のはねかざり	500
チュニック	200
けがわのふく	700
ブレスアーマー	1000
木の盾	300
ブーツ	800
★とんがりぼうし	1200
★ガードローブ	1700
★サークレット	3500

【道具屋】

おくすり×6	100
毒消し×4	200
はり×4	200
のどあめ×4	200
すりぬけの札	500
身代わりじぞう	5000
★すねあて	200
★火炎の矢の札	700
★太陽のバッチ	3700

【紋章師】

火の封印球	6000
土の封印球	4000
タイタンの封印球	6000
イッカクの封印球	6000
★水の封印球	7000
★怒りの封印球	15000
宿す・はずす	1つ200ポッチ

お金をケチることもできるけど…

「木ぼりのお守り」を買うとき、「やだ」を選ぶとジョウイが自分の指輪を売ってしまう。その結果、お守りのほかにお釣りの1500ポッチが手に入るのだ。



◀お金がない場合はこういう手もあるが、あまり勧められない。

いろいろ寄り道してみよう!

仲間集めをするようになった時点で、トトの村から西に行けるようになる。ミューズ市やグリンヒル市にも足を延ばすことができるので、いろんな街や村に顔を出してみよう。強い装備品を手に入れたり、各店の"ほりだしもの"をチェックしたりするのも面白い。あとで仲間にできそうなキャラの目星を付けておくのもいいかもしれないね。

グリンヒル ~ミューズ市 西~

関所を越えてさらに西に行くと、ニューリーフ学院で有名なグリンヒルに行ける。ここでは、学院内にいる紋章師の卵が、タダで紋章の付け替えをしてくれるぞ。宿屋では「レシピ20」がもらえるぞ。



◀ジーンやジュドなど、のちの宿星キャラに会えるぞ。

【宿屋】

泊まり	1人50ポッチ

【道具屋】

おくすり×6	100
はり×4	200
トゥシューズ	2800
★いやしの風の札	1000
★レシピ25	3600

【鑑定屋】

鑑定料	1つ150ポッチ

【紋章師】

ピクシーの封印球	4500
トンビの封印球	8000
★ドレインの封印球	20000
宿す・はずす	無料

コロネの村 ~ミューズ市 南~

クスクスへの渡し船が出ているらしいが、今は利用できない。武器LV5まで鍛えられるかじ屋がいるので、お金に余裕があるなら利用しよう。また酒場では「レシピ5」がもらえるのだ。

▶この時期にLV5まで武器を鍛えてくれる貴重なかじ屋。パーティメンバーが替わることにぜひ訪れよう。



【宿屋】

泊まり	1人90ポッチ

【かじ屋】

きたえる	LV1→LV2	300
	LV2→LV3	600
	LV3→LV4	1500
	LV4→LV5	2700
宿す・はずす	1つ200ポッチ	

【道具屋】

おくすり×6	100
毒消し×4	200
やさしさのしずく札	700
かたあて	2000
ブーツ	800
★チュニック	200
★けんぽうぎ	3000

森の村

交易所があるだけで、ほかには特に何もない村。交易所で「?ほん」が手に入るぞ。

【宿屋】

泊まり	1人40ポッチ



◀ここではワカバと会うことができる。

トトの村

アップル

前作で活躍した軍師マッシュの教え子。取材旅行中だったが、ビクトールを探しているところで出会う。トトの村で同行者に加わり、そのまま仲間になるぞ。





▶この後、アップルとビクトールたちの再会シーンが拝める。

トトの村に帰るとある事件が発生し、その際にビクトールを探しているアップルに出会う。ここでアップルとピリカが同行者に入り、一緒に傭兵隊の砦へ向かうことになる。そして、ビクトールたちにアップルを引き合わせた後、火炎槍の修理イベントが発生し、主人公たちはツァイ探しを頼まれるのだ。

ここで仲間になるフリーキャラ

ずっと仲間にできなかったハンナだが、この時点でトトの村にいるところを話しかければ、仲間にすることができる。



ハンナ



北の無名諸国出身の女戦士。無口な性格で、あまり語ろうとしない。自分の剣の力を生かせる場所を求め、仲間になる。

ツァイの家への山道



▶ツァイのおかげで、今作でも火炎槍が活躍するぞ。



この山道は、道が大きく２つに分かれている。先にミリーのボナパルト探しイベントを発生させた人は、１度訪れているはず。最初の分かれ道を左に曲がり、そのまま道なりに登っていけば、ツァイの家にたどり着くぞ。ツァイが仲間になったら、パーティに入れるか同行者にするかして、一緒に傭兵隊の砦に戻ろう。



ツァイ



槍に関しては右に出る者はいないという、"神槍ツァイ"の通り名を持つ男。山の上で生活していたが、火炎槍の修理イベントで仲間に加わる。

BOSS ボナパルト

ミリーの仲間イベントで、なぜか戦うことになるボナパルト。口に吸い込む単体攻撃しかしてこないので、苦戦はしないだろう。火に弱いため、火炎の矢の札があればかなり効果的だ。倒せば正気に戻ってくれて、ミリーがお礼に仲間になるぞ。



LV	13
HP	600
金	0
アイテム	なし

戦争イベント

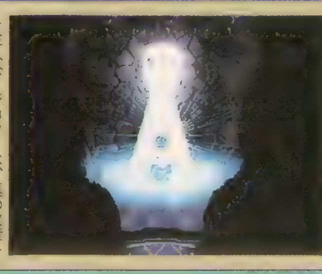
▶火炎槍を使えば、1回目の戦争イベントは余裕で勝てるだろう。



砦に戻ると、一騎打ちイベントのあとに戦争イベントが２回連続で発生する。ここでの注意は、２回目の戦争イベントが始まる前に、仲間キャラ全員の装備を整えてセーブをしておくことだ。また、戦争イベント後はしばらく倉庫が使えなくなるので、持ち物の整理もしておこう。

トトの村での儀式

▶主人公とジョウイは、真の紋章を一つずつ継承することになるのだ。



戦争イベント後は、ビクトールに言われた通りミューズ市に向かうことになるが、途中のトトの村ではイベントに突入する。ここで現れる謎の女性の言葉に従い、紋章継承の儀式を行おう。これ以後、主人公は「輝く盾の紋章」、ジョウイは「黒き刃の紋章」が使えるようになるぞ。

ストーリーチャート 4

ミューズ市
門番に、通行証がないと中に入れることはできないと追い返される。

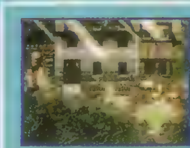
▼

白鹿亭
宝探しを引き受けると、アレックスが同行者としてパーティに加わる。

▼

シンダル族の遺跡
ダブルヘッドを倒し、お宝を見つければ、通行証を貸してもらえる。

▼



白鹿亭

1度ミューズ市に行ってから白鹿亭を訪れると、アレックスの宝探しイベントが発生。ここで条件交換を承諾すれば、アレックスが同行者に入る。これ以降、白鹿亭ではタダで泊まれるようになるのだ。しばらくはここを拠点として進めていくといいだろう。



▲通行証を手に入れるには、ほかに方法はない。少し遠回りになるけど、宝探しを引き受けよう。

【宿屋】

泊まり	1人30ポッチ

【旅の紋章師】

火の封印球	6000
土の封印球	4000
ピクシーの封印球	4500
トンビの封印球	8000
宿す・はずす	1つ400ポッチ

【旅の道具屋】

おくすり×6	100
のどあめ×4	200
皮のマント	1300
すねあて	200
★身代わりじぞう	5000
★力おび	4800



アレックス
宝探しが何より好きなトレジャーハンター。白鹿亭を営むヒルダとは夫婦だ。のちにサウスウィンドウで2人一緒に仲間になるぞ。



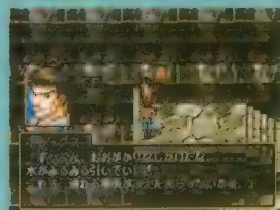
シンダル族の遺跡

遺跡には白鹿亭の裏手から入る。ここでは途中で入手する石板を、同じ形のくぼみにはめ込むと道が開くようになっているのだ。ほかにも立体交差や仕掛けがあるので、マップをよく見て進んでいこう。



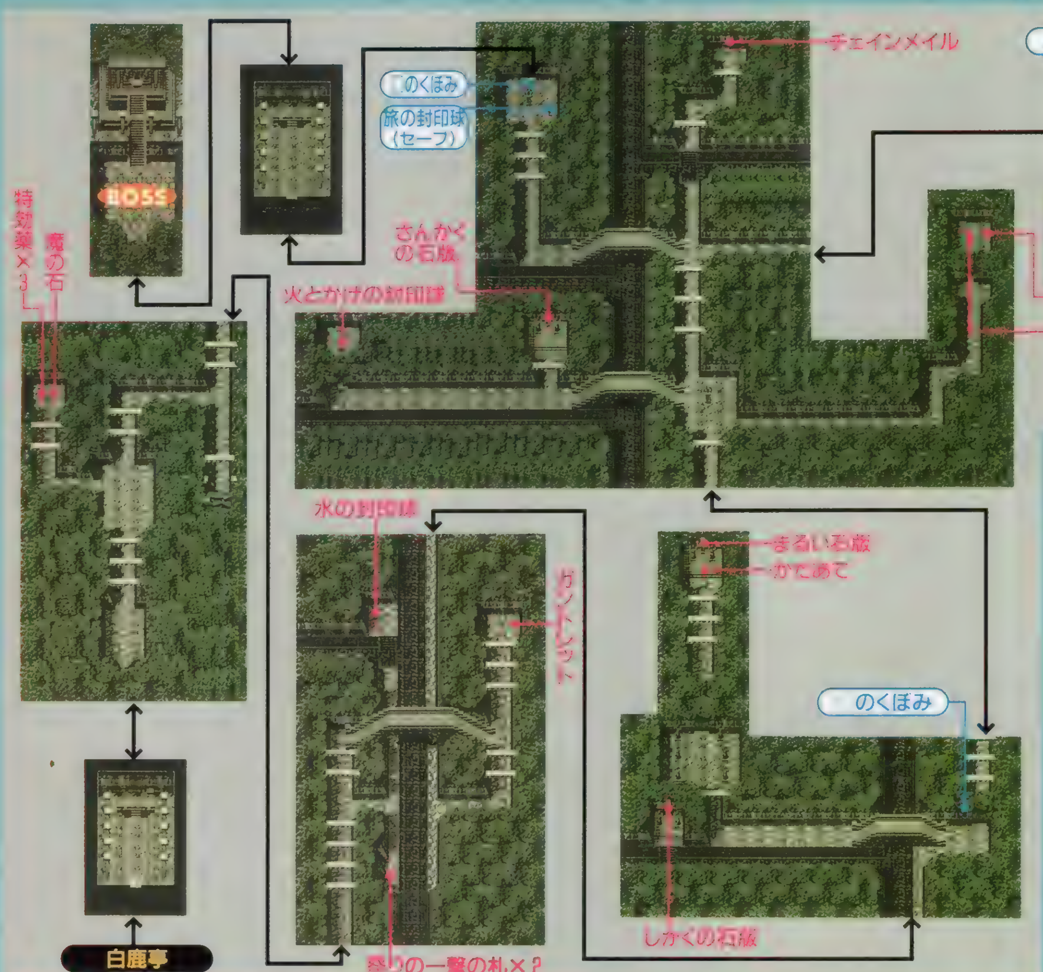
▲○のくぼみは2つあるが、1つは扉が半開きになっていて通り抜けられるぞ。

▼水が引いたあとは、今まで通れなかった水路も移動できるようになる。





▲遺跡クリア後、ヒルダが倒れたときにシンダルのお宝が役に立つのだ。



BOSS ダブルヘッド

直接攻撃のほか、左の頭が火の攻撃魔法、右の頭が水の攻撃魔法を唱えてくる。ダブルヘッドは火属性に弱いので、紋章やアイテムをふんだんに使って弱点を突いた攻撃をしていこう。主人公とナナミの兄弟攻撃や、ジョウイの黒き刃の紋章も有効だ。パーティ全体にダメージを受けるので、輝く盾の紋章で全員を回復するようにしよう。



LV	25
HP	2500
金	4000
アイテム	しでんの封印球

モンスターデータ一覧表[駐屯地〜シンダル遺跡]

今回の攻略範囲で出現するすべてのモンスターデータを公開する。また、倒したときに手に入る可能性のあるアイテムも完全網羅しているので、こちらも併せて活用してほしい。同じモンスターがいくつか掲載してあるが、出現場所によってパラメータや落とすアイテムが異なる。間違えないように注意しよう。なお、落とすアイテムが骨董品の場合は、鑑定後の名称で表記しているぞ。

モンスター	LV	HP	金	出現場所	アイテム	コメント
おうこくへい(剣)	2	15	50	駐屯地	おくすり×6 すねあて	ただのザコ。ジョウイとのおさななじみ攻撃の一撃で倒せる。
おうこくへい(槍)	2	15	50	駐屯地	おくすり×6 皮のぼうし マント	やはりザコ。おさななじみ攻撃の一撃で一掃できる
しょうたいちょう	4	50	100	駐屯地	特効薬×2	おさななじみ攻撃の一撃だけでは倒せない。反撃は痛いので注意。
ひいらぎこぞう	1	10	5	傭兵隊の砦周辺フィールド①	おくすり×4 あおじる×4	最弱のモンスター。勝手に自滅してくれる場合もある
もさもさ	2	30	30	傭兵隊の砦周辺フィールド①	土の守護神の札×2	主人公たちのＬＶが低いうちは、コイツの攻撃もわりと痛い。
カットバニー(注1)	3	40	50	傭兵隊の砦周辺フィールド①	手技の封印球 クリームシチュー×8	注1：燕北の峠に出現する場合、返し刃の封印球を落とす。
ウルフ	5	60	60	燕北の峠	−	ＨＰも攻撃力もそこそこ高い、燕北の峠最強のモンスター。
山賊A	4	35	150	燕北の峠	すりぬけの札 ほおあて	山賊ＢやＣとセットで出現する。見た目ほど強くはない。
山賊B	4	35	150	燕北の峠	おくすり×5 日の丸べんとう×5	パラメータやアイテム以外は、山賊ＡやＣと変わらない。
山賊C	4	35	150	燕北の峠	のろい人形 和え皿 しょうべんこぞう	パラメータやアイテム以外は、山賊ＡやＢと変わらない。
キラービー	3	22	15	燕北の峠	火炎の矢の札×2	素早さが高いため、直接攻撃をすると反撃を喰らう確率が高い。
ふさふさ	4	40	35	燕北の峠	しっぱいのつぼ たこつぼ せいじのつぼ	つぼを集めたいならコイツ。ただし集めすぎないように
ふさふさ②	4	40	40	キャロの街周辺フィールド	しっぱいのつぼ たこつぼ せいじのつぼ	燕北の峠に出現するヤツより、ほんの少し強くなっただけ。
カットバニー②	3	40	60	キャロの街周辺フィールド	毒消し×4 手技の封印球	落とす確率は低いが、手技の封印球はぜひ手に入れておきたい。
スパイダー	5	60	100	キャロの街周辺フィールド	皮のマント	さほど強くないが、毒攻撃にだけは注意しておこう。
おうこくへい②(剣)	4	40	50	キャロの街	おくすり×6	選択肢で「いやだ」を選んだ場合にのみ、ラウドと一緒に出現する。
おうこくへい②(槍)	4	35	50	キャロの街	おぼろの封印球	主人公の一撃で倒すことができるが、攻撃力が高いので注意。
おうこくへい②(弓矢)	4	30	50	キャロの街	−	後列から遠距離攻撃してくるので、倒すには時間がかかる。
ふさふさ③	4	45	60	傭兵隊の砦周辺フィールド②	しっぱいのつぼ たこつぼ せいじのつぼ	今までに出現したふさふさより、少し強くなっているぞ。
キツツッキー	5	40	80	傭兵隊の砦周辺フィールド②	眠りの風の札×2 からあげ×4	くちばし攻撃により"かなしばり"状態になることがあるので注意。
シャドウドッグ	7	85	130	傭兵隊の砦周辺フィールド②	おぼろの封印球	かみつき攻撃しかしてこないが、攻撃力が高いため、かなり痛い。
いのしし	10	300	250	ツァイの家への山道	とんがりぼうし コレステトンカツ×4	山道で一番の強敵。ＨＰと攻撃力の高さは侮れない。
マイマイ	8	80	200	ツァイの家への山道	毒消し×4	防御力が高く、とにかくカタイ。魔法には弱いのだが……。
スパイダー②	7	100	100	ツァイの家への山道	皮のマント	キャロの街周辺に出現するヤツより強いが、毒の確率は減っている
キツツッキー②	5	45	80	ツァイの家への山道	必殺の封印球 からあげ×4	こちらのキツツッキーは、必殺の封印球を落とすぞ。
おうこくへい③(剣)	8	60	100	傭兵隊の砦	しっぱいのつぼ たこつぼ 花びん	今までより少し強いだけのザコ。つぼ狙いの人には魅力かな？
おうこくへい③(槍)	8	55	100	傭兵隊の砦	ブレスアーマー	今までより強くなっているとはいえ、やはりザコはザコ。
おうこくへい③(弓)	8	45	100	傭兵隊の砦	おくすり×4	同じく弱い。おさななじみ攻撃で一層してしまおう。
しょうたいちょう②	11	120	250	傭兵隊の砦	特効薬×2	ＨＰだけはそこそこあるので、2〜3ターンは粘るかも。
カマイタチ	10	70	200	ミューズ・グリンヒル周辺フィールド	毒消し×4 しっぷうの封印球	かなり素早く、横一列にダメージを与える攻撃もしてくる。
ゴールドボー	11	250	300	ミューズ・グリンヒル周辺フィールド	ふくしゅうの札	HPも攻撃力も高い、いのししのバージョンアップ版
どくぐも	7	130	100	ミューズ・グリンヒル周辺フィールド	ほおあて	この地域でよく出現するモンスター。毒攻撃に気を付けよう。
げっこうろうし	16	270	400	シンダル族の遺跡	タイタンの封印球 イッカクの封印球	縦一列攻撃と全体攻撃をするやっかいな敵。落とす封印球が魅力だ。
まじしゃん	13	90	250	シンダル族の遺跡	すりぬけの札 ガードローブ	行動はランダム。雷、風、火の紋章攻撃ほか、水の紋章で回復もする。
メガワキ	14	150	300	シンダル族の遺跡	レザーアーマー グリーンサラダ×5	横一列攻撃は大したことないが、目の光線攻撃はちょっと強いぞ。
カズラー	12	120	50	シンダル族の遺跡	おくすり×8 のどあめ×4	吸い込まれると3回ダメージを喰らうので、残りHPに注意しよう。
サラマンダー	15	200	200	シンダル族の遺跡	火とかげの封印球	火属性の攻撃ばかりしてくる。特に、炎の横一列攻撃は危険だ

発売直前特別インタビュー

村山ディレクターに聞く『幻想Ⅱ』の楽しみ方

2号連続 第2回

前号から引き続き、インタビューの後半部分をお届けするぞ。大いに盛り上がったため、「そんなことまで?」という情報まで語ってくれたのだ。気になるポイントは、下の項目で説明しているぞ。





◀今作では、意外なところで一騎打ちイベントが発生する場合もある。これはフリックに力を試されるシーンなのだ。

■村山吉隆氏プロフィール

[illegible]

ヒカリ攻撃はパワーアップしてますよ(笑)

──『幻想水滸伝Ⅱ』のテーマや狙いは何ですか?

村山吉隆氏(以下村山、敬称略):前作もそうなんですけど、「気持ちのいいRPGを作ろう」ってことですね。それでシナリオの方は、〝戦いの姿〞と〝異なる価値観を持つ世界〞を描くことです。いろいろな考えを持つ人がたくさんいる中で、「あなたはどう考えますか?」と問題提起をする形にしたいんです。

──27の真の紋章って、前作ではソウルイーターの紋章と門の紋章、竜の紋章、あとバルバロッサが持っていた覇王の紋章の4つほどが登場しましたよね。今作では、これ以外にも真の紋章が出るんですか?

村山:27の真の紋章が、「幻想水滸伝」という世界の中心になっている部分なので、それを順番に描いていこうというのがシリーズの狙いではあるんですよ。だから、今作も全部じゃないですけど出てきますよ。シリーズで少しずつ出して「27個全部登場したら大団円を迎えるのかな」と思っています。

──それじゃ、「Ⅲ」が出るっていう可能性も!?

村山:さぁ(笑)。それはまだどうなるか全然わかりませんからねぇ。

──真の紋章が増えた関係で「Ⅱ」に登場する紋章が増えたんですか?

村山:そうですね。1つはシステム的な問題で増えています。「Ⅱ」では、頭と右手と左手の3カ所に紋章が宿せるようになってますから。あとは破魔の紋章っていうのがあるんですけど、それに対応する闇の紋章を作ったので、いくつか増えていますね。

──最初に宿せるのは1つですよね。それがだんだん3つ宿せるようになるんですか?

村山:レベル上がっていくごとに、宿せる場所も少しずつ増えていきます。魔法が得意な人は早いうちから3カ所宿せるし、いつまで経っても1つしか付けられない人もいますね。もちろん主人公は、最終的に3つ宿せるようになるまで成長しますよ。

──協力攻撃は何種類ぐらい用意されていますか?

村山:30〜40種類くらいです。今作は細かいことをいろいろやってますので面白いですよ。

──動物の協力攻撃とかやっぱりあるんですよね?

村山:あります。ゲンゲンの協力攻撃もスゴイのがあるんです。コボルト好きにはたまらないですよ。

──ああ、イイですね〜(笑)。それじゃ人気のあった美青年攻撃とかはどうですか?

村山:そのへんはだいぶ残っています。関係のわかりやすい人たちの協力攻撃もあるけれど、「なんでこの人たちが?」という変な組み合わせもあります。その裏の理由に気がつくかどうか、ですね。

──ヒカリ攻撃とかのお笑い系は?

村山:とりあえず、ヒカリ攻撃はパワーアップしています(笑)。仕様書を書いたときに、ヒカリ攻撃だけは「前作よりパワーアップ」って書いたら、本当に前作よりすごくなってでき上がってきました(笑)。

──次に戦争イベントについてですが、シミュレーションRPG風になった理由はなんですか?

村山:前作の形式も悪くないと思っていたんですけど、大勢の人間が戦っている状況を描ける部分が少なかったんですよ。「Ⅱ」では〝戦争を描く〞というテーマがあって、戦場の中でのドラマを見せたいと思っていたんです。例えば戦争中に援軍が来たり、仲間に引き入れたりとか。そういうイベントを入れたいっていうのが、システムを変更した理由です。

──「その他」コマンドは消えちゃったんですか?

村山:システム変更に合わせてなくなりましたね。「その他」は特殊攻撃を使用する「紋章」になってます。キャラごとに特殊技能を持っていて、チーム3人の組み合わせを変えられるんですよ。主人公の部隊に変な人ばっかり集めたりとかもできますよ(笑)。

──一騎打ちはどうなってるんですか?

村山:一騎打ち自体は、システム的には変わっていません。ただ、前作は「防御」が強かったので、少しバランスを変えてはいますよ。

CLOSE UP POINT 1 27の真の紋章とは?

万物創世の力を司っているのが、27ある真の紋章だ。それを持つ者には、大いなる力と不老が与えられるといわれている。主人公とジョウイは、〝はじまりの紋章〞の2つの相である紋章を継承するのだ。



◀この2人は、真の紋章に認められて、継承の儀式を行うことになるのだ。

CLOSE UP POINT 2 楽しい協力攻撃

特定のキャラ同士がパーティにいるときに、発動できるのが協力攻撃。その組み合わせによって、いろんなバリエーションが楽しめるぞ。今作では前作よりも演出面がパワーアップし、その種類も増えている。



◀ケモノ好きにはたまらないものもある。これはゲンゲンとシロの「ワンワン攻撃」。

CLOSE UP POINT 3 進化した戦争イベント

前作から大幅に変更された戦争イベント。今作では、シミュレーションRPGさながらのシステムになっているのだ。しかし、『幻想』ならではのテイストも、「紋章」という形でしっかり盛り込まれているぞ。



◀キャラのセリフが挿入される部分は、前作のシステムの名残だろう。

 PHOTO/まきたゆういち

料理だけのエンディングがあるんです!

──前作のカスミみたいな女の子は登場しますか?
村山:カスミの人気に関しては、あんまり予想してなかったんですよねぇ。私の方では、主人公絡みの恋愛感情は作らないようにしているんですよ。主人公=プレイヤーなので、「あなたの好きな人はこの人です」って勝手に押しつけたくないんです。だから、ヒロイン的な存在は基本的に出さないようにしてますね。人それぞれに「俺の恋人は○○だ」って勝手に決めてOKなんです(笑)。
──宿星キャラ同士のドラマはあるんですよね?
村山:メインストーリーの中でも当然ありますし、フリーキャラにもありますよ。実は、前作のデータを調べたらセリフの少ないヤツが多かったんですよ。
──目的が謎のままだったキャラもいましたものね。
村山:数えたら5つぐらいしかセリフのないキャラもいたんですよ(笑)。だから今作では、少し人間関係を持たせてます。本拠地の目安箱は、そのへんをちょっとずつ見せていくために作っていますね。いろいろ想像できるようなものを散りばめてますよ。
──目安箱のお手紙って、なんか本来の目安箱の役目を果たしてないように思えるんですが……(笑)。
村山:みんな勘違いしてるんですよ(笑)。イベントの裏の方ではどんなことがあったかっていうのが手紙でわかったりしますよ。手紙は全部で500くらい書かないといけなかったんですが、これもチームのみんなにバーッとアイデア出してもらったんです。
──えっ、すごい。500通もあるんですか? それって、あとで見返したりできるんですか?
村山:それはできないです。そのときに心に留めておきましょう(笑)。
──本拠地ってどれくらいの広さがあるんですか?
村山:今作はキャラに合わせて縮尺を大きくしているので、広さ的には前作と同じくらいありますね。前作が終わった後にチームで飲みながら「本拠地にもうちょっと生活感出したかったよね」って話をしていたので、今作に反映させたんです。城下町みたいなところで108星以外の人も一緒に生活しているんです。宿星キャラもときどき移動しますよ。



◀キャラ同士のドラマも垣間見ることができる。前作をプレイした人なら、思わず感慨に浸ってしまうような場面も。

──じゃあ、本拠地を見て回る楽しみが増えますね。
村山:本拠地には細かい仕掛けがありますよ。特定の場所に行ったときに一定確率で出るイベントとか、場所によってキャラのセリフが違うとか。あと、フリックの追っかけをする女の子が出てきますよ。
──早く探し回りたいですね〜。あと、本拠地内のステージが気になるんですが、これはもしや踊り子が登場して踊ってくれるとか……?
村山:踊り子は出てきます。それでステージで踊ってくれるし、……踊れます(笑)。
──え!? 主人公が踊るんですか?
村山:ふふふ、主人公も踊れます(笑)。そのステージの出し物もいろいろ変わったりするんですよ。
──話は変わりますが、新システムの料理は本拠地内のレストランで機能するんですか?
村山:はい、そうです。いろんな食材を集めてくるとレストランでメニューを作ってもらえるんですよ。メニューをアイテムとして買えたり、美味しいメニューを作っておくとお店のアガリをもらえたりします。あとは、料理勝負イベントがありますね。
──料理勝負ってどういう風に発生するんですか?
村山:料理人を仲間にしてしばらく経ってレストランに行くと、挑戦者が現れて「俺と勝負しろ!」というイベントが発生するんです。レストランにいた人が突然、審査員をさせられたりしてね(笑)。
──勝つと挑戦者のレシピを奪えるんですよね?
村山:料理人の間では、勝ったら挑戦者が持っているレシピを奪い取れる掟になっているらしい(笑)。
──負けるとこっちのレシピが取られるんですか?
村山:取られることはないんですけど、料理勝負イベントが先に進めなくなります。
──え!? じゃあ1回負けたらおしまい?
村山:料理勝負は勝ち抜き戦になってますので、ちょっと厳しめです。勝負にどんどん勝っていくと、最後に料理独自のエンディングが見られます(笑)。この料理イベントの話は3日くらいかけたんですけど、自分で死ぬほど笑いながら書いたんですよ。あとでスタッフみんなに「何でこんなところに凝るんだ!」とか言われて……。自分でも思いますよね、妙に食べることに固執しているゲームだなと(笑)。



◀このステージに主人公が立ち、実際に踊ることができるらしい。早く試してみたいよね。

──もしかして料理システムは趣味で入れたとか?
村山:いや、前作にもコックさんがいたじゃないですか。前作でもいろいろ仕掛けを考えていたんですけど結局できなかったので、今度こそコックさんの活躍の場を作ってあげたいと思ったんです。
──ところで、前作はパーンの生死によって、終盤ちょっと変わったじゃないですか。『II』の大きな流れの中で、ああいう分岐ってあるんですか?
村山:今作は実験的にエリアを1つ作って、いったんシナリオが完全に2つに分かれる場所があります。最終的には1つのところに収束するんですけどね。2つの道を主人公=プレイヤーに見せて、「あなたはどっちの道を取りますか?」というような大きなイベントを作ってます。これはどっちを選んでもいいような形で組まれてるんですよ。あと、エンディングに関してはいくつか存在します。
──えっ! その分かれた結果の2つではなく?
村山:それもあるんですけど、それ以外の条件でいくつか少し仕掛けを用意してます。
──じゃあ108人全員集めると何かが起こるとか?
村山:何も起こらないと怒りますよね(笑)。それは期待していただいても大丈夫だと思います。
──では最後に、これからプレイする読者の皆さんにメッセージをお願いします。
村山:誰でも楽しめるようなRPGにしたいと頑張りました。初心者の方でも必ずクリアできます。こっちの方で1つ世界を用意しましたので、あとは好きなように遊んで下さい。スタッフみんなそれぞれにこだわって作っているはずだから、一概に「ココを見てくれ」とは言えませんが、面白いものに仕上がっているので楽しんでくれると嬉しいなと思います。私の仕事は『幻想水滸伝II』の世界を半分作って終わりです。残りの半分の世界を作るのはユーザーさんです。さまざまな楽しみ方があると思うので、いろんなことをして遊ぶなり想像するなりしてくれると一番嬉しいです。

CLOSE UP POINT 4
主人公はモテモテ!?

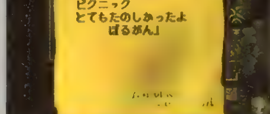
たくさんの女性キャラが登場するだけに、主人公との絡みを深読みしてしまうようなシーンやセリフがてんこ盛りだ。序盤はアイリの態度やセリフが、受け取り方によってはそう見えてとても楽しいぞ。



◀上からキャロの街に入ると、アイリが名残惜しそうに振り返るのだ。

CLOSE UP POINT 5
本拠地は遊びの宝庫

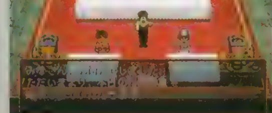
本拠地には、前作にもあったお風呂やチンチロリンのほか、目安箱や料理関係の施設などのお楽しみ要素がいっぱいだ。アイテム集めなどが好きな人は、かなりハマっちゃうところがあるかもしれないね。



◀目安箱にはいろいろなキャラからの手紙が投函される。こまめに見てみよう。

CLOSE UP POINT 6
料理は真剣勝負だ!

料理に関係するイベントとして発生する料理勝負。ここでは新しいレシピを賭けて、し烈な戦いが繰り広げられるのだ。審査員として、その場にいるキャラが駆り出されるというシチュエーションも面白い。



◀よく見ると、右端にいる審査員はビクトールだ。彼の好みの料理は……?

エリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士2～



『マリーのアトリエ』の続編がいよいよ発売される。基本システムは前作を踏襲しながらも、様々な部分でパワーアップを果たした『エリーのアトリエ』。さっそくストーリー背景や細かいゲーム内容について、詳しく説明していくことにしよう！

エリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士2～

12.17 RPG	▶¥5,800 ▶ガスト
	▶MC(2～15ブロック) ▶AC(DS対応)

いよいよ発売目前！ ゲーム内容を予習しておこう！

プレイヤーはエリーという錬金術士のタマゴとなって、4年間、錬金術士としての腕を磨いていくことになる。そのためには知識を蓄え、材料を採取し、自力でアイテムを調合していく必要があるのだ。

まず最初に彼女がアカデミーの門を叩いたきっかけから紹介していこう。彼女が錬金術士を目指したきっかけは、前作の主人公マルローネにあった……。伝染病で瀕死の重体だったところを旅の錬金術士マルローネに救われたエルフィール(通称エリー)。彼女はそのとき、マルローネのような人になろうと考え、錬金術士の道を進むことを決意する。しかし彼女は、マルローネの母校でもあるアカデミーの受験に失敗……したと思いこんでいた。だが実際のところは〝条件付き合格〟。1人で生活するという条件つきで、合格していたのだ。エリーは「あなた、やっていける自信はある？」というイングリド先生の問いに、少々小声で、しかし強くこう言い切った。「自信は……ないです。……でも、やらなきゃならないんです！」

こうしてエリーはアカデミーの第16期生としての生活をスタートさせたのである。

1 エリーの工房

アイテムを作成したり、様々なコマンドを実行したりする場所。最初はキレイで広々としているが、妖精さんをやとったり、部屋が汚れたりするうちに賑やかになってくる。

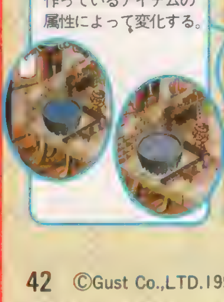
なお、下で紹介しているアイテム図鑑や調合は、◎ボタンで呼び出せるメニューからも実行することができる。また、今作からは街の中でもステータスなどが表示できるようになった。

カレンダー
左上が年数で、下が月日。1年は12カ月、ひと月は3週間、1週間は10日で構成されている。この世界には2月30日もあるのだ。

アイテム図鑑

本棚を調べるとアイテムの情報を得ることができる。ただし、その時点でエリーが知っている分の情報しか表示されない。

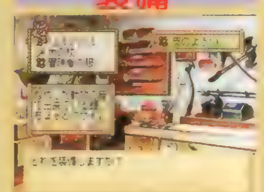
状態アイコン
上の段は持っている銀貨の枚数。下の段は左から順に、現在引き受けている依頼の数、雇っている冒険者の人数、雇っている妖精さんの人数を表している。

調合

ここで◎ボタンを押せば調合を始めることができる。液体の色は、作っているアイテムの属性によって変化する。



貼り紙
情報が書いてある。お店にある貼り紙が動いているときは、まだ読んでいない新情報があるという合図だ。

出入口
ここから町へと出かける。一度工房から出てしまうと、すぐに引き返しても1日過ぎてしまうので注意しよう。

装備

戦闘時、エリーは戦力としてはあまり期待できない。しかし、アイテムを使って攻撃したり、仲間をサポートしたりすることはできるのだ。ただし、この「装備」で登録したアイテムしか使えないようになっているぞ。

ステータス

エリーや冒険者たちの能力を調べるコマンド。装備リストや各種データ(魔法攻撃力などのパラメータから、エリーとの親密度を示す交友まで)が表示される。エリーと冒険者とでは表示項目が少し異なるのだ。

スケジュール

依頼の内容や期日を調べたり、雇っている冒険者を解雇したりすることができる。ほかにも、手持ちの武具を装備しなおしたり、エリーたちを休ませたりすることが可能だ。地味そうで実は大切なコマンド。

『エリー』には、美しいアニメムービーが収録されていることが判明したぞ!





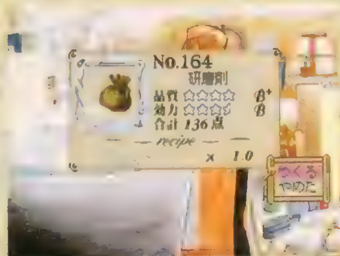


ここで紹介しているのは、ゲーム中に見ることのできるアニメムービー(のごく一部)。特定のイベントでは通常のグラフィックだけでなく、このようなムービーが流れるようになっていたのだ! これまでに明かされてきたグラフィックやセリフからもエリーたちの性格はうかがえたものの、これでさらに彼女たちを身近に感じられるはず。現時点では具体的なイベント内容まではわからないけれど、これだけのクオリティを持つムービーが用意されているとなると、なんとしてでもイベントを発生させたくなるよね!

2 アイテム作成

一人前の錬金術士になるためにも、様々なアイテムを自分の手で作り出せるようにならなければならない。とはいえ、アカデミーに入ったばかりのエリーに、いきなり高レベルのアイテムを作れといっても無理な話。まずは低レベルのアイテムを作って少しずつ経験を積んでいこう。

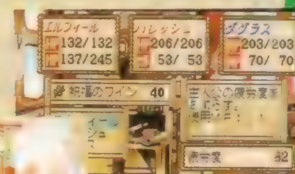
具体的な作成(調合)方法は下の通り。アイテム名はもちろん、その作り方を知っていないと作れないので注意しよう。作成に失敗してもいくらかの経験値は手に入るので、あきらめずに再挑戦しよう。



▲過去に作成したことのあるアイテムは品質や効果も表示される。これらはブレンド調合をすることで、変更可能だ。

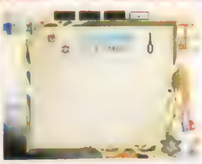


▼作成中にイベント(8月1日のコンテストなど)があっても無視してしまうことがあるので注意。



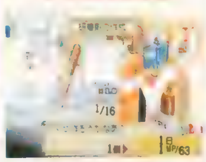
▲疲労がたまると成功率が下がってしまう。こんなときは休みを取るか、疲労回復アイテムを服用しよう。

作成アイテムの決定



原則として、エリーが作成方法を知っているアイテムしか作ることはできない。表示されるリストの中から作りたいアイテムを選択しよう。

状態確認



完成までにかかる日数や消費MP、成功率が表示される。問題がなければ「つくる」を選ぼう。自信がない人はセーブしてから挑戦するといい。

材料と道具の確認



作成数を入力したら、材料の量と作成にかかる日数をチェックしたうえで決定しよう。アイテムによっては、特定の道具がないと成功率が下がる。

作成中



プレイヤーはこの段階では何もすることがない(◎ボタンや⊗ボタンで早送りすることは可能)。たまに訪問者が工房にやってくることもある。

成功!



みごとアイテム作成に成功すれば、そのアイテムがストックされる。同時にエリーに経験値も入るのだ。

失敗!

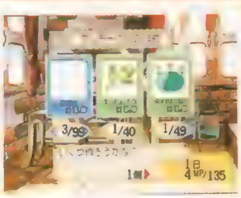


目的のアイテムではなく「産業廃棄物」が手元に残る。ただし、これは役に立つことがあったりするぞ。

調合方法は3つ!

レシピ調合

上でも紹介している基本的な調合方法。レシピ通りに作るため、品質や効力が作成前からわかる。



ブレンド調合

作ったことのあるアイテムをアレンジして調合する。材料の分量を0.1単位で変更することが可能。



オリジナル調合

持っている材料を自由に組み合わせて調合する。調合のヒントを聞けるイベントも用意されている。



3 お店ガイド

ザールブルグの街には様々なお店がある。酒場に依頼内容を調べに行ったり、アカデミーや武器屋にアイテムを買いに行ったりと、好きなことをして回ろう。特に用事がなくても、冒険者や街の人と話をするために、お店めぐりをするのもいい。運がよければ、何らかのイベントが発生するかも……。



▲すべてのお店に寄るくらいのつもりでいよう。街の中を歩き回るぶんには日付も変わらないので、安心していい。

▼工房から出たときに街の人の会話が耳に飛び込んでくることも。関係ないことも多いが彼らの話も聞いておこう。



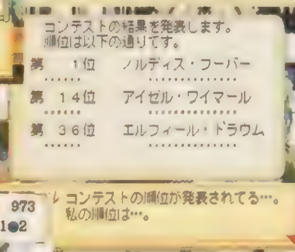
アカデミー

調合に必要な道具や参考書を売っているぞ

かごやランプといった道具や調合の材料となるアイテム、それにアイテムの作成方法が書かれた参考書を売っている。特定のアイテムはここで売ることもできる。ゲーム序盤は、手持ちのお金と相談したうえで、道具や参考書を買っていこう。錬金術士レベルを上げるためにも、最終的には材料以外のすべてのアイテムを入手したいところだ。道具と参考書は一度買ってしまえば販売リストから消える。なお、前作では全アイテムが半額になる特売日があったが、今作ではなくなっているぞ。



◀道具や参考書はお金があるうちに買っておきたい。特にこのかごは採取可能アイテム数を増やせるというとても便利な道具。安いが効果は絶大だ。



▶画面の右上にある掲示板にはアカデミーからの連絡事項が書かれている。このようにコンテストの結果などもここに貼り出される。



◀アカデミーの赤い矢印がある方向に進むと、別の部屋に行くためのウインドウが開く。ここからはイングリド先生の部屋などに行けるのだ。

飛翔亭

仕事の依頼を受けたり仲間を見つける場所だ

街に住む人が集まる酒場。冒険者もよく顔を出すので、彼らを雇いたいときはまずここを訪ねるといい。出入口の横にある貼り紙には、街のイベントスケジュールが書いてあることもある。貼り紙がヒラヒラと動いていたら、必ず読むようにしよう。

この酒場はエリーにとって重要な意味を持つ。それは、ディオたちが依頼を紹介してくるからだ。依頼主が希望するアイテムを作って渡せば報酬がもらえるのはもちろんのこと、同時にエリーの人気や名声もアップする。これらのパラメータが高くないと起こらないイベントも多いので、積極的に依頼を受けるようにしよう。



◀飛翔亭の全景。カウンターにいるのはディオとクーゲル（向かって左から）。



▲エリーに仕事を紹介してくれるディオ。依頼内容は10日単位で変化していく。



▲酒場だけにいろいろな人がやってくる。彼女は踊り子のロマージュ。こう見えても冒険者だ。

依頼には2つのパターンがあるのだ！

ディオ＆フレア

酒場の親父であるディオと彼の娘のフレアは、前作と同じような形で依頼を紹介してくれる。つまり、必要なアイテムの名を具体的に挙げてくれるのだ。個数、期限、報酬といった情報をチェックして、その仕事を受けるかどうか決めよう。無理そうなら受けないこと！



◀銀貨100枚でうわさ話を聞くこともできる。役立つ情報が多いので、聞くようにしよう。



▶ディオが休みのときはフレアが店に出る。彼女からはうわさ話を聞くことができない。

クーゲル

前作で冒険者として登場したクーゲルだが、今作では引退して兄（ディオ）の店を手伝っている。彼の仕事方法は一風変わっていて、アイテム名ではなく依頼者の希望を伝えてくる。どのアイテムが希望に沿うのかは「思いふける」を選べばわかるようになっている。



◀ディオの依頼を1度でも成功させていれば、クーゲルからも依頼を紹介してもらえる。

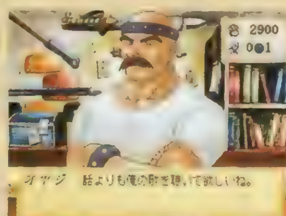


▶複数アイテムが候補になった場合、クーゲルの表情を見るといい。彼の判断がわかるのだ。

武器屋

冒険に役立つ武具はここで調達しよう

初期装備のままで冒険に出るのは危険。エリーたちのレベルが低いうちは、パーティが全滅することも珍しくないからだ。レベルが上がっても、より危険な場所に行けば、やられてしまう可能性が出てくる。お金に余裕があれば、防具からそろえていくようにしよう。また今作では、武器屋に地下室が出現するぞ。



◀彼が武器屋のオヤジ。前作をプレイした人なら彼の歌の実力を知っているはず。



▶地下室へと続く階段を発見！　地下にはどんな秘密が隠されているのだろうか。

シグザール城

国王が住んでいる城にも行けるのだ

エリーのような一般人にはあまり縁のない場所。いきなりお城を訪ねても、門番をしている王室騎士のダグラスに追い返されてしまうからだ。でも、しつこく通っていれば、彼が姿を見せないことも……。そんなときは、中に入ってみよう。とはいっても、前作にも登場したエンデルクに追い返されてしまうのだが。



◀ダグラス。彼も冒険者なので雇うことができる。王室騎士だけに腕も立つのだ。



▶ダグラスがいないときにはエンデルクが登場する。いつ雇えるのだろうか？

4 外マップガイド

材料となるアイテムは、原則として街の外に採取しに行かないと手に入らない。場所によって採取できるアイテムが異なるので、きちんと計画を立ててから出かけよう。モンスターに襲われてもいいように、彼らに対抗できるだけの戦力も整えておきたい。



◀こんなメッセージが出たらモンスターが襲ってくる。



◀戦闘はコマンド選択式。勝つことができるか？



◀目的地に行く途中でも、アイテムを見つけることがあるのだ。

近くの森



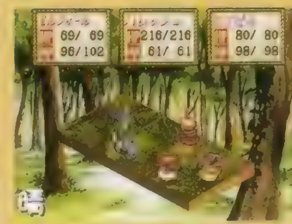
往復所要日数：0日

最初から行ける土地。出てくるモンスターは弱いし、日帰りで済むため、毎日のように通ってもいいくらい。レベルの低いパーティを鍛えるのにもってこいの場所。

この土地で採取できる主な材料

- 魔法の草
- ニューズ
- うに
- オニワライタケ
- ズユース草

出現モンスター



◀狼タイプのモンスター、ウォルフ。あまり強くはない。

ヘーベル湖



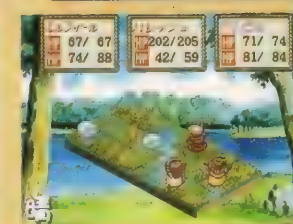
往復所要日数：4日

青の属性のアイテムを作るのに欠かせないヘーベル湖の水が取れる。近くの森より遠いが、出てくるモンスターは弱いのが多いので、序盤からどんどん行ってみよう。

この土地で採取できる主な材料

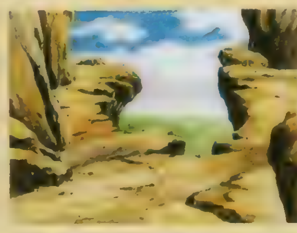
- ヘーベル湖の水
- ミスティカ
- 魔法の草
- ズフタフ槍の草
- ズユース草

出現モンスター



◀前作にも登場したぷにぷに。最弱モンスターといっていい。

ヴィラント山



往復所要日数：12日

街からかなり離れているうえ、強いモンスターが出現する。赤の属性のアイテムの原材料となるカノーネ岩を取りにいくのは、強い冒険者を雇ってからにしよう。

この土地で採取できる主な材料

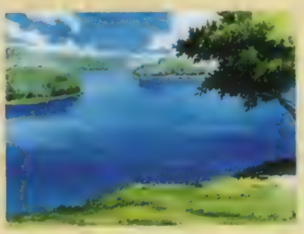
- カノーネ岩
- コメート原石
- 黄金色の岩
- グラセン鉱石

出現モンスター



◀アポステル。彼らの特殊攻撃で眠らされる前に倒したい。

ストルデル川



往復所要日数：4日

飛翔亭のディオから「うわさ話」としてこの土地のことを聞くと行けるようになる。珍しいアイテムは採取できるものの、出現するモンスターはぷにぷにのみなのだ。

この土地で採取できる主な材料

- レジエン石
- ガッシュの枝
- ズフタフ槍の草
- フェスト
- 山羊の角

出現モンスター



◀ぷにぷに。このほかにピンク色や緑色のぷにぷにもいる。

妖精の森



往復所要日数：8日

エリーがレベル３以上のアイテムを作ると、後日、妖精さんが工房にやってきて、この土地に行くためのアイテムをくれる。ここでは妖精さんを雇うことができるのだ。



▲妖精さんから「妖精の腕輪」というアイテムをもらっていないと、妖精の森に行くことができない。１度行ってしまえば、そのあとは自由に行き来することができる。

出現キャラクター



◀妖精の森の長老。妖精さんたちも年を取るとこうなる……？

5 冒険者たち

戦闘が不得意なエリーにとって、モンスターがいる街の外へ出かけるのは大変なこと。そこで冒険者たちを雇い、同行してもらうのだ。戦士タイプや魔法使いタイプなど様々な冒険者がいるので、雇用費も考慮したうえで雇おう。パーティを組んでいると、交友というパラメータもアップしていく。



◀一緒にパーティを組んでくれる冒険者を探しているところ。交渉成立！



◀冒険者がエリーの工房に仕事を頼みに来ることもある。受けてあげよう。

ノルディス・フーバー



アカデミーの新入生。入学試験をトップで合格、入学後も常に学年トップを維持している秀才。穏和な性格で、人望も厚い。エリーが最初に知り合うことになる冒険者だ。
<CV：関 智一>

アイゼル・ワイマール



アカデミーの新入生。中流家庭に生まれ育った彼女は、上流貴族のいないアカデミーでは高飛車になっている。師匠がライバル関係にあるエリーを一方的にライバル視している。
<CV：飯塚雅弓>

ハレッシュ・スレイマン



以前に騎士団に所属していたこともある冒険者。豪放な性格をしている反面、恋愛ごとには奥手らしい。毎日のように酒場に顔を出すのは、フレアに会うためという噂も。
<CV：堀内賢雄>

ロマージュ・ブレーマー



南方からやってきた踊り子。飛翔亭でダンスを披露して生活している。これまで、あちこちを渡り歩いてきただけに、いろんなこと（ディオの知らないことまで）を知っている。
<CV：冨永みーな>

ダグラス・マクレイン



約2年前にカリエル王国からシグザール王国に移民してきた。去年の武闘大会では初参加ながら準決勝まで勝ち進んだ実力者。曲がったことや理屈っぽいことが嫌いな熱血漢。
<CV：金丸淳一>

エンデルク・ヤード



火竜フランプファイルを倒した過去を持つ、王室騎士隊長。シグザール王国ナンバーワンという剣術の使い手。強力な敵やライバルを求めている彼だが、今は目標を見失っている。
<CV：小杉十郎太>

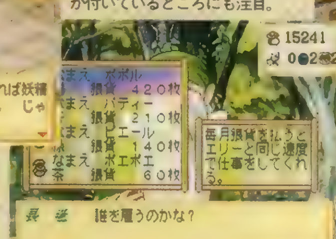
6 妖精さん

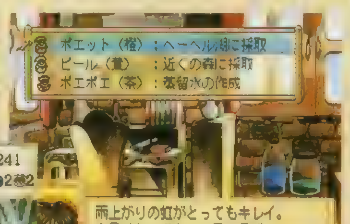
妖精の森で雇った妖精さんに、エリーの作業を手伝ってもらうことができる。アイテムを採取しに行ってもらったり、アイテムを調合してもらったりできるので、作業効率がアップするのだ（ただし、彼らも調合に失敗することがあるので覚悟しておこう）。妖精さんにはランクがあり、作業スピードがそれぞれ設定されている。なお、今回は彼らも経験を積むことでレベルアップするようになった。つまり、ランクの低い妖精さんでも、ずっと雇っているうちに作業スピードなどがアップしていくのだ。



▲妖精さんが工房を訪れるイベントもたくさんある。この腕輪がないと、エリーは妖精の森に行くことができない。つまり、彼らを雇えないのだ。

▼雇いたい妖精さんを選んでいるところ。能力と雇用費を考えて選ぼう。妖精さんに、それぞれ名前が付いているところにも注目。





▲雇った妖精さんたちの仕事状況。アイテムを採取したり、蒸留水を作成したりと頑張っている。名前の前についている星印はレベル。これが多いほどレベルが高いのだ。

7 イベント

特定の条件（エリーや冒険者のパラメータ、所持アイテム、日にちなど）を満たすと、前作同様にイベントが発生する。イベントによって行ける場所が増えたり、新しい冒険者が登場したり、希少アイテムが手に入ったりするので、いろいろなことを試してみよう。『エリー』には前作を大幅に上回るイベントが用意されているので、プレイするたびに新鮮な気持ちで楽しめそうだ。噂では、エンディングの数も増えたらしいぞ。P.43で紹介したアニメムービーも『エリー』ならではのイベントといえるだろう。



▶冒険者との出会い。この時点では彼の素性がわからないので「謎の男」という表記になっている。別の場所で会うこともあるぞ。



◀冒険に出た先でイベントに遭遇することも多い。これはヴィラント山で温泉を見つけたシーンだ。

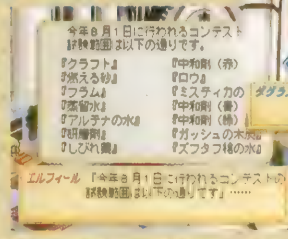


▶イングリド先生の宿命のライバル、ヘルミーナ先生。同じアカデミーの新入生、アイゼルは彼女の教え子だ。

ワンポイント・アドバイス

●情報収集をしっかりやろう！

ひと口に情報といっても、その入手方法は実に様々。お店やアカデミーの貼り紙に書いてあることもあれば、冒険者仲間から教えてもらえることもある。もちろん、酒場のディオの「うわさ話」も貴重な情報源だ。人を見かけたら、片っ端から話しかけてみよう。アカデミーで売っている参考書からも知識が得られる。

▲行動範囲が広がるきっかけにもなる、うわさ話。
◀アカデミーの貼り紙にコンテストの出題範囲が！

●お金は何に使うといい？

最初にエリーが持っている銀貨は3000枚。これで何を買えばいいのか悩むところだ。本誌のオススメは、採取アイテム数を増やせる道具（かご）と参考書。参考書は「初等錬金術講座」だけでなく「中等錬金術講座」まで一緒に買っておくといい。そのほかの道具などは、調合時に必要になってから買えばいいだろう。




▲エリーのレベルが上がると自動的に知識を得る。
◀かごは必需品。真っ先に買っておきたいアイテムだ。

●序盤に作るべきアイテムは？

錬金術士レベルが低いし材料もあまり集まっていないため、作れるアイテムは限られてしまう。戦闘で使用できて、なおかつクーゲルたちに売れるものを優先して作っていこう。睡眠薬として使えるズフタフ槍の水がその代表例だ。アカデミーで売っているほうれんそう（売れるが人気は下がる）も使い道が多いぞ。




▲回復系のアイテムを依頼されることも多い。
◀中和剤やズフタフ槍の草でも依頼に応えられるのだ。

●冒険者は誰を雇えばいい？

近くの森やヘーベル湖に行く程度なら同級生の2人（ノルディスは雇用費がゼロ！）で十分だ。しかし、ヴィラント山やストルデル川まで行く場合は彼らだけでは心許ない。そんなときは雇用費が意外と安いハレッシュを雇おう。彼の代わりにダグラスを選んでもいいし、お金に余裕があれば2人とも雇ってもOKだ。




▲コストパフォーマンスに優れているハレッシュ。
◀弱いモンスターならノルディスの必殺技でも倒せる。

声優サイン入りポラロイド写真当選者発表！！

vol.86で募集した、声優サイン入りポラロイドのプレゼントに当選した幸運な7名の読者を発表するぞ。応募総数はなんと約800通。しめ切りを過ぎてもハガキが届き続けるという驚異的な状況だったぞ。

①新入生セット（エリー、アイゼル、ノルディス）
神奈川県　加藤若菜さん
②飛翔亭セット（ディオ、クーゲル、フレア）
宮城県　千葉友紀江さん
③城&教会セット（エンデルク、ダグラス、ミルカッセ）
青森県　対馬由宇貴さん
④冒険者Aセット（ハレッシュ、冒険者A、冒険者B、冒険者C）
大阪府　福嶋友子さん
⑤冒険者Bセット（ルーウェン、冒険者D、冒険者E）
福島県　中里亜也さん
⑥アカデミーセット（ルイーゼ、ヘルミーナ、ドルニエ）
福岡県　清水博之さん
⑦マリーセット（マルローネ、クライス、イングリド）
栃木県　江連勝美さん
たくさんのご応募、本当にありがとうございました！！



玉繭物語

たままゆものがたり

攻略第2弾となる今回は、前号のタマムシの森に続き、トンボの森とクモの森をマップ付きで解析していく。また、アイテムデータや封印・合成システムなどもフォローしていくぞ。

玉繭物語

発売中	▶¥5,800 ▶元気
RPG	▶MC(1ブロック)、PS(1ブロック)

物語の序盤～中盤を徹底攻略!!

独特の世界観と魔物の収集＆合成に、どっぷり浸っている人も多いことだろう。今回は物語の中盤に訪れることになる、2つの森を中心に攻略していこう。5ページにわたって攻略しているトンボの森とクモの森は、〝森のしもべ〟の強さもマップの構造も、最初のタマムシの森と比べて格段にレベルアップしている。つまり、ここからが本格的な冒険のスタートといっていいだろう。あまりムリをせずに、森とサイラス村とを往復して力を蓄えながら進んでいくことをオススメする。もうすでにここをクリアしてしまった人でも、取り逃したアイテムがあるかもしれないので、マップをしっかりチェックしてみよう。



◀一つの森をクリアするごとに村人の話が変わるので、いろんな人に話しかけよう。



◀眠り病に冒された村人を救うため、カラバス草を探すのが当初の目的だったが…。

アイテムデータ

武器

名称	価格	攻撃力	魔攻力	素早さ	命中率	会心力	タイプ
小刀	50	1	0	3	120	0	小剣
野守	100	2	0	2	120	0	小剣
水煙	400	3	5	1	120	10	槍
銅剣	500	5	0	0	110	0	片手剣
千早	800	5	0	7	120	0	小剣
鉄剣	1000	7	0	0	90	−10	両手剣
鉄斧	1000	9	0	−5	80	−50	斧
導弦	1500	9	3	3	110	0	片手剣
白角	1900	10	0	4	120	10	槍
小烏	2000	4	10	15	120	0	小剣

防具

名称	価格	効果
革の胴衣	100	防御力＋2、魔防力＋1、素早さ－1
鎖の胴衣	300	防御力＋3、魔防力＋2、素早さ－2
鉄弦の胴衣	500	防御力＋4、魔防力＋3、素早さ－2
鉄の胴衣	600	防御力＋6、魔防力＋4、素早さ－3
銀の胴衣	1200	防御力＋7、魔攻力＋5、魔防力＋5
神鉄の胴衣	2000	防御力＋10、魔防力＋6、素早さ－3

装飾具

名称	価格	効果	備考
革の額当	100	防御力＋2	
鉄の額当	500	防御力＋3、素早さ－4	
銀の額当	1500	防御・魔攻・魔防力＋2、素早さ－2	
雌黄の勾玉	400	魔防力＋1、素早さ＋2	地属性の攻撃に耐性
銀の天冠	500	魔攻力＋10、魔防力＋2	
ヴェノンの首輪	700	魔攻力＋3、魔防力＋2	毒の抵抗を高める
スラームの首輪	700	魔攻力＋3、魔防力＋2	眠りの抵抗を高める
ロクアの首輪	700	魔攻力＋3、魔防力＋2	石化の抵抗を高める
ナギの帯	2	―	

道具

名称	価格	効果
ヨモギ生薬	15	レバントの体力を40回復する
ヒメヨモギ生薬	50	レバントの体力を70回復する
ニガヨモギ生薬	500	レバントの体力をMAXまで回復する（※）
オニグルミの実	500	レバントの最大体力値を1～3増加させる
ヒシの樹油	500	聖魔の攻撃力を1～3増加させる
シシウドの樹油	500	聖魔の素早さを1～3増加させる（※）
ククミラの樹油	500	聖魔の防御力を1～3増加させる
シランの樹油	500	聖魔の魔攻力を1～3増加させる
イチシの樹油	500	聖魔の魔防力を1～3増加させる
三級シャブ火酒	50	聖魔の体力を50、精神値を20回復する
二級シャブ火酒	100	聖魔の体力を100、精神値を40回復する
一級シャブ火酒	200	聖魔の体力を300、精神値を120回復する
特級シャブ火酒	1000	聖魔の体力、精神値をMAXまで回復する（※）
テンダイウヤク	1500	レバントの体力、聖魔の体力、精神値をMAXまで回復する
カノコソウ粉末	10	毒の状態から回復する
イカリソウ粉末	50	石化の状態から回復する
ヴェノンの輪	70	敵に対して毒の効果を与える
スラームの輪	100	敵に対して眠りの効果を与える
ロクアの輪	300	敵に対して石化の効果を与える
ムムールスの輪	500	敵に対して死の効果を与える（※）
デヴァの鏡	200	あらゆる状態異常から身を守る
ウルヴィの加護	200	フィールドの属性を替え、地属性を有利にする（※）
ヴァーリの加護	200	フィールドの属性を替え、水属性を有利にする（※）
アグニの加護	200	フィールドの属性を替え、火属性を有利にする（※）
マルティの加護	200	フィールドの属性を替え、風属性を有利にする（※）
ウルヴィの印	200	敵1体に対して地属性の攻撃を与える
ウルヴィスの印	300	すべての敵に対して地属性の攻撃を与える（※）
ヴァーリの印	200	敵1体に対して水属性の攻撃を与える
ヴァーリスの印	300	すべての敵に対して水属性の攻撃を与える（※）
アグニの印	200	敵1体に対して火属性の攻撃を与える
アグニスの印	300	すべての敵に対して火属性の攻撃を与える
マルティの印	200	敵1体に対して風属性の攻撃を与える
マルティスの印	300	すべての敵に対して風属性の攻撃を与える
錠知らずの鍵	500	宝箱を開ける
ネムリホウシ	100	周囲のしもべを眠らせ、動きを止める

●アイテムデータは、基本的に今回の攻略範囲「クモの森」までに入手できるものを掲載しています。ただし、「道具」の「効果」の後ろに（※）の付いているアイテムは、「クモの森」までに入手できないアイテムです。

第二の試練 トンボの森

トンボの森の入口は「結界の門」にある右から2番目の門。この場所でコリスからもらった鍵を使えば森に入ることができるぞ。ここでの目的は、鳥人キキナクに会うことだが、森に入って少し進むと道が2つに分かれている。キキナクに会うには、分かれ道の右側を通りAに抜けるのだが、最初は行っても扉が閉まっているだけなのでムダ。まずは左側からBに抜けるのが正解だ。最初は転移装置が使えない状態なのでキキナクに会うまでは移動で苦労するだろう。



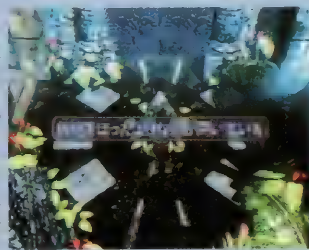
▶ケルマリオの様子が少し変だ。何か情報を隠しているのだろうか……？



▶「必殺の奥義」は、手に入れてもキキナクに返さなければならないぞ。

“急がば回れ”で進もう!

下のマップを見ると、キキナクがいるところにはすぐ行けそうに見える。しかし、その前には大きな扉があり、鍵がないと開けることはできないのだ。この扉を開ける「ヤゴの鍵」は、森の奥にいる密猟者が持っている。つまり、奥まで行かないとキキナクには会えない仕組みになっているのだ。



▶扉の前にあるピラミッド型の石にヤゴの鍵をはめ込むと、キキナクのいる場所への道が開かれる。

森のしもべ情報

マアドレック

階級	3	属性	風		
体力	61	精神	22		
攻撃	27	防御	26		
魔攻	15	魔防	16	素早さ	24
特殊	角：風属性攻撃				
宝	三級シャブ火酒、ヒシの樹油				

ヒラルコ

階級	4	属性	風		
体力	61	精神	32		
攻撃	21	防御	21		
魔攻	21	魔防	21	素早さ	27
特殊	角:命中増強、魔:マルティ、マルティス				
宝	マルティの印、オニグルミの実				

リグ

階級	4	属性	地		
体力	73	精神	25		
攻撃		防御	27		
魔攻	16	魔防	27	素早さ	17
特殊	脚：全体攻撃				
宝	三級シャブ火酒、オニグルミの実				

マスコヒラ

階級	5	属性	風		
体力	60	精神	40		
攻撃	18	防御	16		
魔攻	29	魔防	26	素早さ	25
特殊	魔：アドスラーム、牙：眠り攻撃				
宝	スラームの輪				

オジェ

階級	5	属性	水		
体力	65	精神	38		
攻撃	20	防御	24		
魔攻	27	魔防	24	素早さ	18
特殊	魔：ヴァーリス、牙：命中増強				
宝	ヴァーリの印、オニグルミの実				

蜻蛉の森



入手アイテム

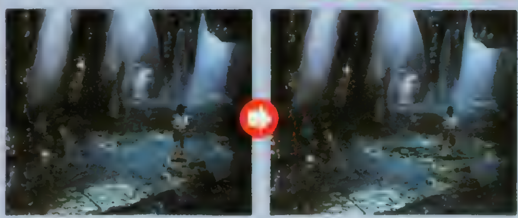
①キケルの実
②狩人の心得四
③錠知らずの鍵
④聖魔の扱い方一
⑤ネムリホウシ
⑥トンボの道程

マップの見方 ●MAP内の「S」はセーブポイント（記録の石碑）、数字は入手できるアイテム（入手アイテム参照）を表し、転移装置はひらがな「あ」「い」で、マップのつながりはA～Dで示し、対になっている場所でつながっています。

仕掛けを動かして道を開こう

トンボの森にある洞窟の奥には、道が水没している場所がある。ここを通るには、右の写真の場所で仕掛けを動かして道を浮上させる必要があるのだ。このあとにも、同じような仕掛けが存在するぞ。





▲行き止まりだったところが……。　▲こんなふうに道が通るのだ。

密猟者を追い払え!

密猟者との戦いでは、密猟者本人と召喚された聖魔、ゴートを倒さなければならない。ゴートは火属性なので、水属性の聖魔を召喚して戦わせるのが賢いやり方だ。密猟者を倒せば、ヤゴの鍵を手に入れることができる。また、お宝として「鉄斧」を入手することもある。



◀黒繭使いである密猟者は、防御力が高く属性の弱点がない。魔術攻撃を中心に攻めていこう。

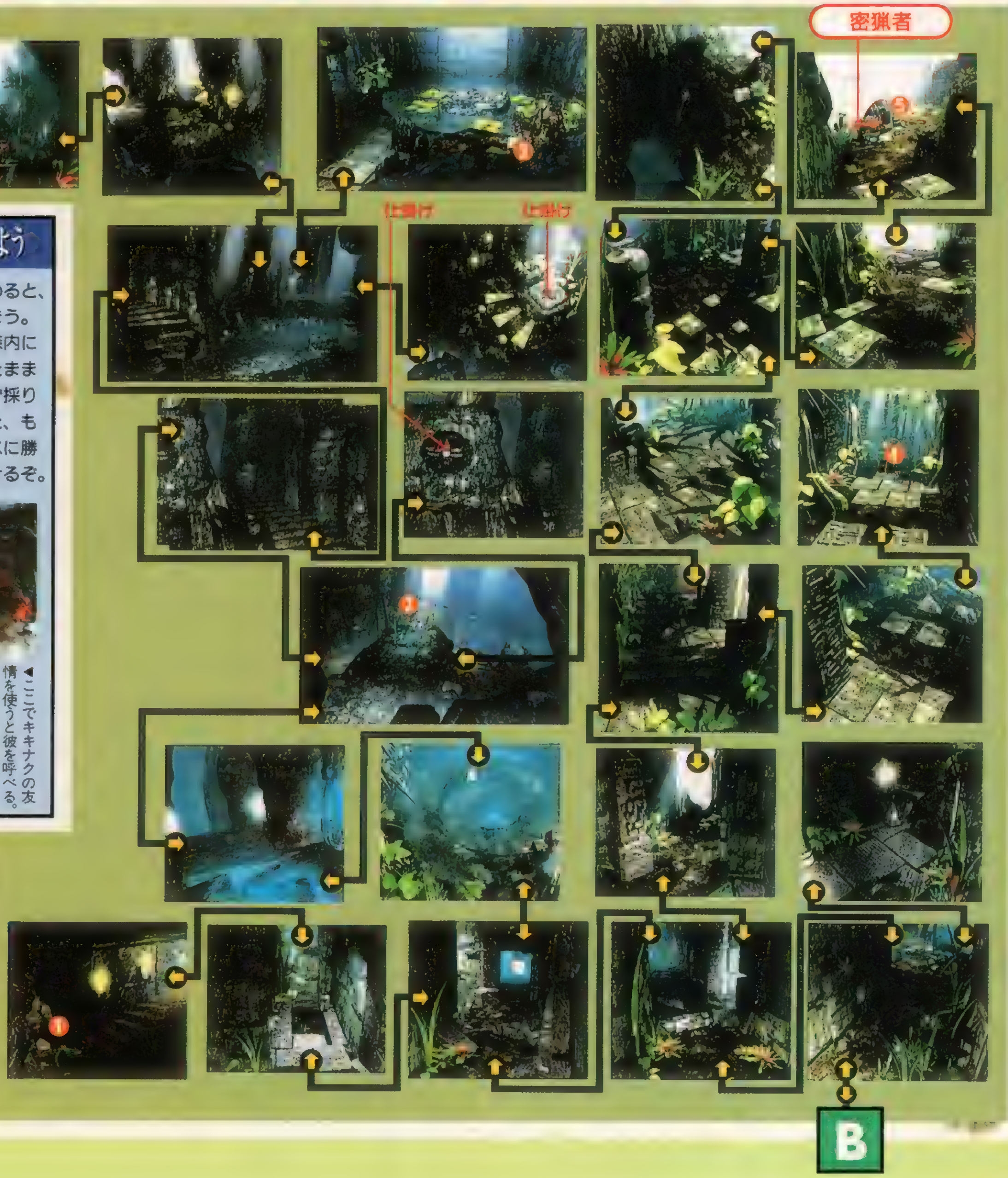
鳥人キキナクと力比べ!!

キキナクと対面すると、"力比べ"と称した戦闘に突入する。彼は火属性の攻撃に弱いので、火属性の特殊攻撃やアグニの魔術が使える聖魔を召喚して戦わせよう。見事"力比べ"に勝てば、「クモの鍵」と「カラバスの粉」、そして「キキナクの友情」を手に入れることができるのだ。



◀とにかく強いヤツが大好きなキキナク。彼との勝負に勝たなければ、何も教えてもらえない。





忘れずにもう1度来よう

キキナクとの会話が終わると、強制的に村に戻されてしまう。このままだと、トンボの森内に「トンボの道程」が置かれたままになってしまうので、必ず採りに行くようにしよう。また、もう1度キキナクとの力比べに勝てば、彼の身の上話が聞けるぞ。



▶後々のためにもトンボの道程を拾おう。



◀ここでキキナクの友情を使うと彼を呼べる。

入手アイテム

①ヒシの樹油
　シランの樹油
　テンダイウヤク
②錠知らずの鍵
③必殺の奥義
④アグニの印×5
　アグニスの印×3
　銀の天冠
⑤聖魔の扱い方二

第三の試練 クモの森

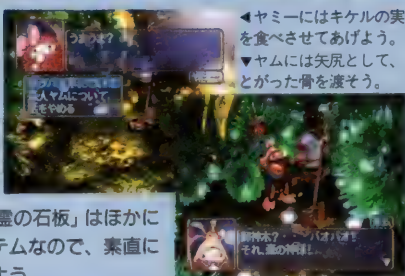


▲トトヤムの底なしの強欲ぶりには、閉口させられることになるだろう。

今まで出てきた２つの森よりも、はるかに広くて複雑な構造をしているクモの森。しかし「クモの道程」を手に入れさえすれば、転移装置を使って楽に移動できるようになるぞ。この森には最低２回は訪れることになるので、転移装置はぜひとも使用可能にしておくようにしよう。また、この森を徘徊する森のしもべは、今までと比べると格段に強いので、心してかからないと痛い目にあうかもしれないぞ。

クモの森にはヤム一家が住んでいる

クモの森にいるヤム一家は、それぞれアイテムを求めてくるが、実はトトヤム以外はあまり重要ではない。だが「キケルの実」、「とがった骨」、「聖霊の石板」はほかに使い道のないアイテムなので、素直に彼らに渡してあげよう。



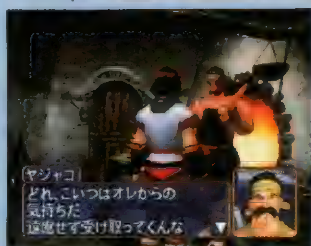
◀ヤミーにはキケルの実を食べさせてあげよう。
▼ヤムには矢尻として、とがった骨を渡そう。

「導弦」を手に入れよう!!

タマムシの森クリア後、サイラス村で鍛冶屋のヤジャコにケルマリオへの伝言を頼まれる。それをケルマリオに伝えておくと、トンボの森クリア後にヤジャコから「導弦」という武器がもらえるぞ。この武器は、攻撃時に敵の体力を吸収するという追加効果がある、かなりのスグレモノ。ケルマリオに伝言を伝えていないと絶対に入手できないので、機会を逃さないように注意しよう。



▶このメッセージが表示されるまで、ケルマリオと何回か話そう。ちなみに彼は見張り台にいるぞ。



◀かなり使える武器が、なんとタダでもらえちゃうのだ。これで新しい武器を買わなくて済むぞ。

森のしもべ情報

ラギドグル



階級	7	属性	地		
体力	98	精神	40		
攻撃	28	防御	23		
魔攻	26	魔防	23	素早さ	23
特殊	魔：ウルヴィス、尾：地属性攻撃				
宝	二級シャブ火酒、オニグルミの実				

ラドイメル



階級	7	属性	地		
体力	116	精神	32		
攻撃	30	防御	30		
魔攻	18	魔防	18	素早さ	24
特殊	牙：石化攻撃				
宝	ロクアの輪、オニグルミの実				

ドグルチュー



階級	7	属性	水		
体力	104	精神	37		
攻撃	26	防御	24		
魔攻	21	魔防	24	素早さ	24
特殊	魔：セラーム、爪：瀕死攻撃				
宝	オニグルミの実				

ドグハンブー



階級	7	属性	風		
体力	112	精神	26		
攻撃	29	防御	31		
魔攻	19	魔防	16	素早さ	18
特殊	魔：セル・セラーム、尾：風属性攻撃				
宝	テヴァの鏡、ククミラの樹油				

２人目の密猟者

トンボの森と同様に、この森でも出現する密猟者とは、話をするだけで戦闘に突入するぞ。敵が召喚するのはラゴートという聖魔だ。この聖魔はレベルも高く、かなり手強い相手になるので、気を引き締めて戦おう。密猟者を倒すと、お宝として「錠知らずの鍵」が手に入るぞ。



◀繭使いが金儲けに走ったなれの果てが密猟者だ。遠慮しないでこらしめてやろう。

蜘蛛の森

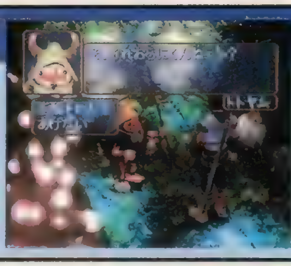


入手アイテム

①ロクアの首輪
　マルティの印
　マルティスの印
②狩人の心得五
③白角
④錠知らずの鍵

扉を開けるには?

トトヤムには最低2回会うことになる。1度目は「リースの涙」を、2度目は「グロッタの家宝」をトトヤムに渡すのだ。そうすると、カラバスへと続く森の奥の扉を開けてくれる。



◀リースの涙はあとで返してもらえる。ご安心を。

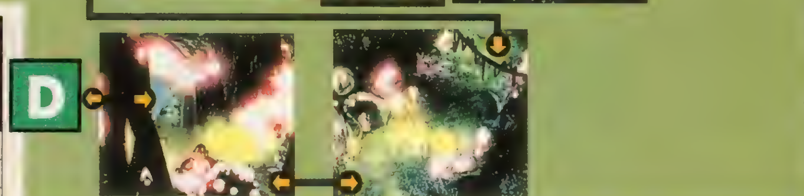
これだけは要注意

クモの森をクリアしたあと村に戻ると、あるイベントが発生し、そのまま進めてしまうと、村で買い物ができなくなってしまう。村に帰ったら、マーブの聖魔術や必要な買い物を済ませておこう。



◀族長の家に行くと、セーブ以外できなくなるぞ。



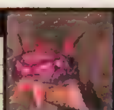


入手アイテム

①イカリソウ粉末
②聖霊の石板
③合成の基本二
④クモの道程
⑤とがった骨
⑥合成の基本一
⑦一級シャブ火酒
⑧雌黄の勾玉
　ククミラの樹油
　イチシの樹油
⑨錠知らずの鍵

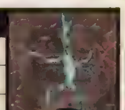
森のしもべ情報

ラシャブ



階級	8	属性	火		
体力	132	精神	35		
攻撃	31	防御	28		
魔攻	18	魔防	28	素早さ	22
特殊	尾：火属性攻撃・威力増強				
宝	オニグルミの実				

マーイェン

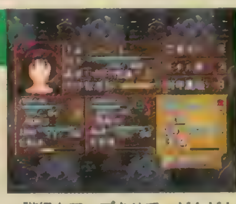


階級	8	属性	地		
体力	88	精神	52		
攻撃	18	防御	18		
魔攻	31	魔防	31	素早さ	25
特殊	魔：ウルヴィ、ウルヴィス				
宝	ウルヴィの印、ウルヴィの加護				

繭使いの心得

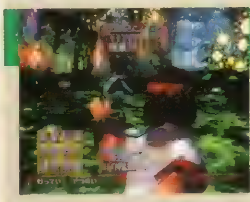
ここでは、繭使いとして数々の森を冒険していくうえで、知っておくとためになる知識を伝授するぞ。ストーリーとは直接関係がないシステム的なことだが、それぞれのしくみを知ればきっと役に立つはずだ。合成の法則についてはちょっと難しいかもしれないが、理解すれば思い通りに合成することができるだろう。これらを参考にして、自分なりの繭使いの道を極めていってほしい。

経験値取得方法の違い


▲階級をアップさせて、どんどん強く成長させていこう。

まずはおさらい。レバントは森のしもべを封印することで階級が上がる。つまり倒してしまうと経験値は得られないのだ。それに対して聖魔は、森のしもべにトドメを倒すことで階級が上がる。ただし毒や石化の効果で倒した場合は、経験値を得られないので注意。

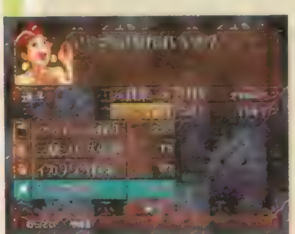
封印成功率について


▲体力ゲージが赤くなったときに、封印をすると高確率で成功する。

封印成功率は、封印する森のしもべの体力値が0に近ければ近いほど上がる。また森のしもべよりレバントの階級の方が上で、しかもその階級差が大きいほど封印成功率は高くなる。階級差が4以上あれば、相手の体力が100%であっても封印することが可能なのだ。

紡がれる糸と聖魔の階級との関係

森のしもべを封印したホタル繭を、マーブに浄化してもらうと白繭となる。この白繭をマーブに紡いでもらうと、換金できる糸を作り出すことができるのだ。糸は、紡がれる聖魔の階級によってその名称と売り値が異なるぞ。聖魔の階級が高いほど上質な糸になり、道具屋での買い取り価格も高くなるのだ。


◀紡いだ糸を道具屋で売ることでしか、お金を手に入れる方法はないのだ。

聖魔の階級	糸の名称	売り値
1～3	夏雲の絹糸	150
4～6	春雷の絹糸	225
7～11	百合の絹糸	375
12～17	真珠の絹糸	600
18～24	初雪の絹糸	1125
25～30	羽衣の絹糸	3000
31以上	月光の絹糸	75000

聖魔の合成システムの法則を大解剖!

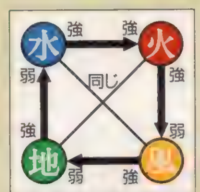
合成によって階級、属性、パラメータ、特殊能力、外見など、2体の特徴と能力をあわせ持った聖魔を誕生させることができる。1体目の聖魔をベースにして2体目の聖魔を掛け合わせるため、その順番を変えれば結果として生まれる聖魔の階級や外見などが異なるのだ。ここでは、外見と属性、魔術・特殊攻撃の継承について、詳しく解説していくぞ。


▲見た目を選ぶか能力を選ぶかは、プレイヤーの自由。好きなように合成していこう。

●外見はこうして形成される

聖魔の外見は1体目から2/3、2体目から1/3の比率で形成される。そのほかモーションは1体目、テクスチャは2体目から受け継ぐ。また体の色は、右の表の隣り合う2属性を持つ聖魔は色が混ざり、それ以外は属性の割合が一番多いものの色になる。





火ー風に強く、火に弱い
水ー火に強く、地に弱い
風ー地に強く、火に弱い
地ー水に強く、風に弱い

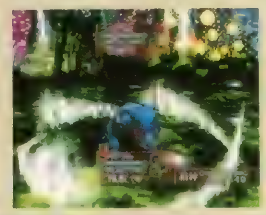
●聖魔の持つ属性のしくみ

聖魔がどの属性を持っているかについては、全体に占める属性の割合が、25%以上あるかないかで判断される。そのため合成を繰り返し、属性の割合が25%を割ってしまった場合、その属性を持っていないことになってしまうのだ。


◀属性の色面積が、そのまま属性量を表しているぞ。

●特殊攻撃の継承

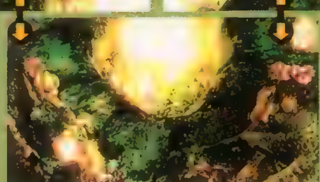
角や爪などの体の部位による特殊攻撃は1体目から、命中増強などは2体目からそれぞれ引き継ぐ。ただし属性が異なるものは継承されない。


◀合成の結果、狙い通りに継承されたらラッキー!!

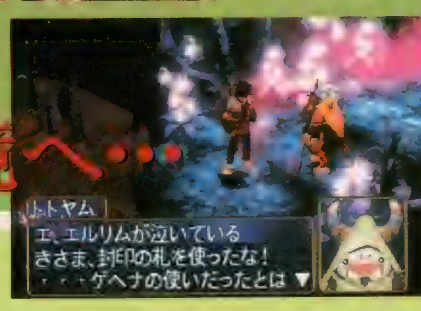
ワンポイントアドバイス

合成で重要なのは、属性には相性があるということ（左上の図参照）。すべての属性を持っていればいろんな魔術・特殊攻撃を使えるが、逆に弱点も増えてしまう。あえて2属性程度にとどめ、隣り合う属性同士を合成するのがオススメだ。そして持ち歩く3体は、どんな敵にも対処できる属性を揃えておこう。





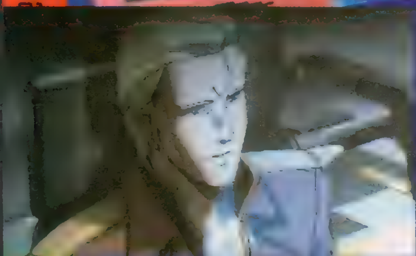
そして、物語は佳境へ…





発売直前のファイナルチェック！

機動戦士ガンダム
逆襲のシャア



誰もが目を奪われるハイクオリティのCGムービー、3D・STGの枠を超えた壮絶なバトルが展開する戦闘システムなど、ファンならずとも要チェックの最新作『逆襲のシャア』。発売直前となる今回は、新たに入手したスクープ情報を大公開。さらに基礎テクニック、ステージ攻略もバッチリ網羅してお届けだ！

機動戦士ガンダム
逆襲のシャア
12.17 3D・STG
▶¥6,800 ▶バンダイ
▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、2P対戦可

2大スクープ!!

エンディング&隠しモード！に関する極秘情報を大公開!!

その1：TMNの「BEYOND THE TIME」が流れる!!

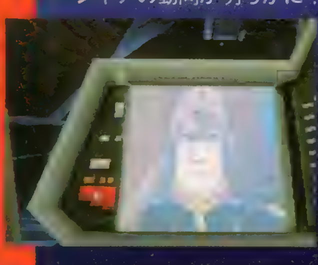
劇場版アニメ「機動戦士ガンダム　逆襲のシャア」のエンディングを飾ったTM NETWORKの名曲「BEYOND THE TIME」が、なんとゲームのエンディングにも使用されていることが判明！　期待はしてたけど、まさか本当に実現させてくれるとは、バンダイさんに大感謝。あとはこの曲が実際にどのように流れるかが気になるところ。そこはキミの目で確かめよう！



◀まだ劇場版を見ていない人は、必ずチェックしておくこと！

その2：「シャアモード」を搭載！舞台裏がついに明かされる

アムロ・レイを中心に展開するメインのストーリーモードのほかに、な〜んと「シャアモード」が隠されていることがわかったぞ。その主人公は、もちろん赤い彗星シャア・アズナブル。ストーリーは、アムロとの戦いをシャアが振り返るように進行していくぞ。そこでは、原作でも語られていないシャアの動向が明らかに！　こちらも超期待なのだ。



◀出撃時にはムサイの艦長ドレンがモニターに映し出される。このあたりの演出もウレシイかぎり。



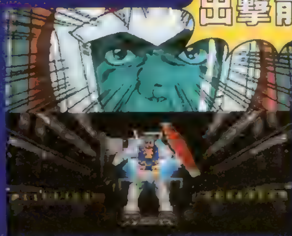
▶ステージ1の舞台は大気圏。もちろん敵はガンダムだ。「連邦の白い奴」と恐れられたその強さを存分に味わえるぞ。



ココは絶対チェック!! Part1
基本テクニックをバッチリ伝授!!

出撃前に!

移動法、防御法、攻撃法などプレイ前にぜひ覚えておきたい操作法や基礎テクニックを徹底解説だ。前号までの情報をチェックしていなかった人も、これさえ読んでおけばバッチリだ。しっかり頭に叩き込んでおこう。



◀いきなり出撃するのはやはり危険！　必ず確認しておくように。

MOVE ―移動―　操作感覚をしっかり養っておくベシ!

移動方法はとっても簡単。✚キーの上を押すと正面の敵に向かって前進、下で後退。左右で旋回移動だ。射程距離が決まっている武器もあるので、戦いでは敵に接近したり離れたりを頻繁に繰り返すことになるだろう。素早く移動したいときは、⊗ボタン＋✚キーでバーニアによる加速移動が可能だ。バーニアに関しての詳しいことは下を参照！



▶難易度が低めなステージ1で操作感覚をつかんでおこう。

バーニアゲージ

バーニアを使って高速移動すると、画面下にあるバーニアゲージを消費する。ゲージがゼロになるとバーニアは使用できなくなるので注意だ。ゲージは時間とともに自動的に回復する。





◀敵に急接近したいときにはバーニアを使おう。



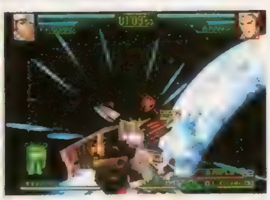
◀ゲージがゼロだと、敵をつかむことができない。

DIFENCE ―防御―　基本はシールドだが頼りすぎは禁物!

敵の攻撃は◎ボタンを押し、シールドを使えば防ぐことができる。ただしシールドには耐久度があり、使いすぎると壊れてしまうのだ。操作になれたら旋回移動で攻撃を避けよう。

ダメージインフォメーション





▲「ダメージ～」のパーツランプが赤く変化したら壊れる寸前だぞ。

ATTACK ―攻撃1―　攻撃は敵をロックオンしてから!

敵は常に動いているため、ただ単にライフルを撃っても当たることは少ない。そこで重要になるのがロックオンだ。ロックオンとは、敵に照準を合わせること。ロックオン後に攻撃したほうが、命中率は高くなるぞ。ロックオンの方法は、攻撃せずに敵を正面に捕捉し続けていればOK！　あせりは禁物だ。



▲カーソルは常に正面の敵を追跡する。敵が複数の場合、△ボタンを押せば別の敵にカーソルが切り替わる。

ロックカーソル



◀通常は緑だが、敵をロックオンすると赤になる。攻撃は赤になってからだ。

弾切れにならないように攻撃だ!

ライフルやバズーカは使用回数が決められていて、使い切ると一定時間だけ使えなくなる。回数は、時間が経てば最大まで回復するぞ。常に気を配りながら戦うのがポイントだ。



▲武器の使用回数は、画面下の武器表示パネルで確認できる。ちなみにサーベルの使用回数は無限だ。

ATTACK ―攻撃2―　特殊な操作で繰り出せる攻撃も活用!

武器を使う通常の攻撃とは異なり、特殊な操作で繰り出せる変則的な攻撃やアクションも用意されている。最初はとまどうかもしれないが役立つものばかりなので、ぜひ覚えて活用しよう。

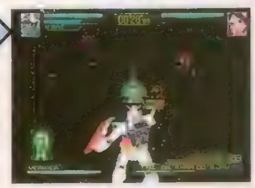
つかみ

敵に近づいて◻と⊗ボタンを同時に押すと、その敵をつかむことができる。つかんだ瞬間に素早く攻撃すれば確実に当てることができるぞ。ただし、つかむだけではノーダメージ。また、つかむにはバーニアゲージが必要となる。



ロックオン攻撃

ライフル装備時、◻ボタンを押し続けていると画面内にいる複数の敵をロックオンしていく。その後◻ボタンを離すとロックオンした敵全機にライフルを放っていくぞ。対エルメス戦では有効な攻撃手段となるので覚えておこう。



チャージアタック

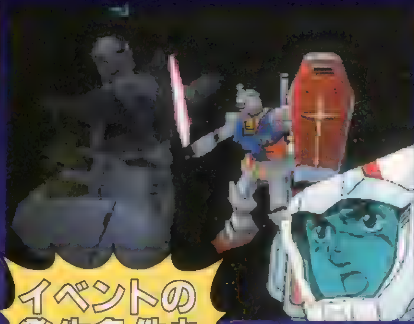
サーベル装備時、敵をロックオンして一定距離（3500～7000）まで接近。そこで◻ボタンを押すと、自機が敵に向かって高速移動し、自動的にサーベルで斬りつける。ただし、バーニアゲージの残量が少ないと反応しないので注意だ。



アムロモード

ココは絶対チェック!! Part2 STAGE5まで徹底攻略!!

アムロモードで展開するステージ1～5の攻略法とイベントの発生条件をバッチリ紹介！　さらに最終戦となるステージ6にも迫っていくぞ。これを参考にすれば、より楽しくプレイできるようになるはず。各ステージで使用する自機の性能と装備武器を確認してから進んでいこう。



イベントの発生条件も大公開!!

▲カットインによる会話イベントの発生条件も公開していくぞ。

表の見方

MSごとに装備されている武器は異なるものの、使用時の操作方法は同じ。各MSの攻撃法は下表の操作法（A～E）に対応しているので確認しておこう。ライフルとサーベルを切り替える場合はR2ボタンを押すこと。

種類	操作方法	攻撃
1st	□	A
	R1+□	B
2nd	R1+×	C
	R1+○	D
3rd	R1+□+×	E

使用するMSの性能&武器を把握せよ!

バズーカを起点に連続攻撃を狙うベシ

移動スピードは遅めだが、扱いやすい。バズーカで敵の動きを止めたらライフルを連射だ。接近してジャベリンで刺すのもよいぞ。



RX-78-2 ガンダム

使用ステージ:1,2,3

種類	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	ビームライフル	ビームサーベル
	B	ハイパーバズーカ	バルカン
2nd	C	ハイパーハンマー	ハイパーハンマー
	D	ビームジャベリン(突き)	ビームジャベリン(下突き)
3rd	E	ダブルバズーカ	連続サーベル斬り

弾切れに注意しつつミサイルで攻撃だ!

攻守に優れたバランスの良い機体。ライフルで牽制しつつ、中距離からミサイルを撃つのが基本戦法だ。弾は平均的に消費しよう。



RGZ-91 リ・ガズィ

使用ステージ:4

種類	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	ビームライフル	ビームサーベル
	B	バルカン	ダミー放出
2nd	C	腕部2連ミサイルランチャー	腰部2連ミサイルランチャー
	D	ハンドグレネイド	ハンドグレネイド(投げる)
3rd	E	ミサイルランチャー集中攻撃	連続サーベル斬り

高性能だが油断は禁物全力を出して敵に挑め

性能、装備とも文句ナシのMS。ただそれに頼りすぎるのは禁物。ファンネルを起点に連続攻撃を仕掛け、確実にダメージを与えよう。



RX-93 νガンダム

使用ステージ:5、6

種類	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	ビームライフル	ロングビームサーベル
	B	ニュー・ハイパーバズーカ	ダミー放出
2nd	C	フィン・ファンネル攻撃	バルカン
	D	ビームキャノン	ミサイル
3rd	E	フィン・ファンネルガード	連続サーベル斬り

STAGE1 -大気圏突入-

まずは量産型ザクシャアはその後で!

シャアとの戦いに集中するため、まずは量産型ザクから倒すのがベスト。Ⓐボタンを押し、ロックオンする敵を切り替えて攻撃だ。シャアは動きが素早く攻撃も積極的。シールドで防御を固めつつ、バズーカで攻撃していこう。バズーカが当たったらライフルを連射だ。



◀バズーカが当たったのを確認したらライフルを連射だ。



▲シャアはゲージが溜まると強力な3rdウェポン攻撃を出してくる。油断するな！



イベント発生条件

戦闘時には特定の条件をクリアすることで会話イベントが発生するようになっている。その条件を各ステージの［イベント発生条件］の欄で解説していくぞ。ちなみにステージ1の条件は「時間が1：00～2：00の間にシャア専用ザクをつかむ」だ。

◀なつかしの名セリフが、この会話イベントで完全再現される！

メインターゲット シャア専用ザク





ステージ1には、シャア専用ザクと2機の量産型ザクが登場。メインターゲットのシャアを倒すとステージクリアとなる。

STAGE2 —光る宇宙—

攻撃・防御を巧みに切り替えて勝負！

エルメスとの戦いでは、最初にすべてのビットを破壊してしまうのがポイント。本体への攻撃はそれからだ。ゲルググが現れたらシールドで防御しながら接近！　中距離をキープし、ライフルを当よう。

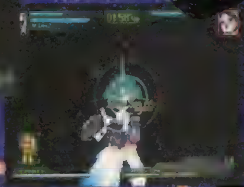


メインターゲット1
エルメス

最初の敵はエルメスと12機のビット。エルメスを倒すとシャアが出現。



▲浮遊する12機のビットを先に破壊！



▼遠距離からバズーカかハンマーだ。



メインターゲット2
シャア専用ゲルググ

第2戦の敵はシャア専用ゲルググだ。それほど積極的ではないので楽に倒せます。



▲ゲルググをつかんだらサーベル→連続サーベル斬りとつなぎ、最後にハンマーだ。

イベント発生条件	シャア専用ゲルググの足を破壊し、その後、つかむとイベントが発生する。まずは敵の足を狙うベシ！

STAGE3 —脱　出—

リック・ドムは無視ジオングを集中攻撃



メインターゲット
ジオング

ジオングとリック・ドム（数は無限）が出現。ジオングを倒せばステージクリアとなる。

リック・ドムは無数に出現するため倒しても得にはならない。最初からジオングを狙っていこう。ジオングは攻撃が高く、油断しているとアッという間にライフを削られる。防御は確実に！　そして攻撃するときは、中距離からバズーカか、ライフルが有効。ジオングの動きを見ながら繰り出そう。



イベント発生条件	自機のライフゲージが50%以下で、タイムが２：00以内にジオングをつかむ。わざと攻撃を受けよう。

STAGE4 —隕石のあとさき—

長期戦は絶対不利積極的に攻撃だ！

サザビーのほうが武器も多いため、戦いが長引くとシールドが破壊されてしまいピンチになる。手早く勝負をかけるのがポイントだ。ミサイルを起点にライフルやハンドグレネイドで攻撃しよう。



▶武器の使用回数を細かくチェックしながらミサイルを撃つこと。



メインターゲット
サザビー

登場する敵はサザビーのみ。まずは防御を固め、敵の行動をチェックしよう。

イベント発生条件	タイムが１：00以内にサザビーをつかむ。ステージスタート直前から、◎と⊗ボタンを連打だ！

STAGE5 —律　動—

敵の特徴を把握し戦法を変えよう！

ヤクト・ドーガは、こちらが攻撃しようとした瞬間をうまく狙って攻撃してくる厄介なヤツ。間合いを離し、ファンネルを使って反撃しよう。α・アジールの攻撃はどれも破壊力バツグン。旋回移動で敵の攻撃を避け、地道にバズーカ、ライフルを当てていこう。



メインターゲット1
ヤクト・ドーガ

最初の敵のヤクト・ドーガはかなり攻撃的なヤツなのだ。



メインターゲット2
α・アジール

第…手はα…サー…ことは不可。





▲▶たとえα・アジールに負けても、その場でコンティニューが可能！

STAGE6 —宇宙の虹—

アムロとシャア、ついに決着のとき！

地球の大気圏に落下し始めるアクシズの地表が最終戦の舞台。敵はシャアの駆るサザビーだ。この戦いに勝利するのははたしてどちらか？　地球の運命は……。

メインターゲット
サザビー

敵はサザビーだけ。最終決戦のスタートだ。



▼こちらもνガンダムで応戦。性能は互角、結果はウデしだい！



イベント発生条件	自機のライフゲージが50%以下で、サザビーのシールドを破壊した後につかむ。

PoPoRoGue ポポローグ

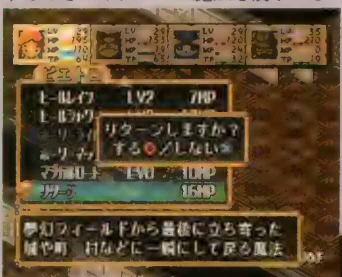
ピエトロの冒険も中盤へと突入した。移動可能範囲は一気に広がり、新しいモンスターも次々と登場。装備をパワーアップさせせつつ、着実に先を目指そう。今回はガバスを中心に攻略しているけれど、各傭兵が習得可能な魔法リストも掲載しているぞ！

ポポローグ

発売中 RPG ▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、PS(6ブロック)、AC(DS対応)

各エリアの位置関係を覚えて、効率よく冒険しよう！

右は、今回攻略しているエリアまでのマップ。「ポポローグ」における基本移動手段は徒歩なので、各エリアの位置関係をきちんと把握しておかないとムダに遠回りするはめになってしまうぞ。竜のウロコを使えばお城までワープできるから、うまく活用しよう。ダンジョンから脱出するときにリターンの魔法を使うのもいい。



◀そのまま進むのは危険と思ったら、迷わずリターンを使おう。



▶一度クリアしたダンジョンには、近道が用意されている。



4人目の仲間がいると冒険が楽になるぞ！

4人目の仲間はプレイヤーの意志では動かせないものの、さまざまな特殊技能を持っているため、うまく利用すると効率よく冒険することができる。今回は、ソジム（正体は憎悪のミーソス）を除く10キャラのデータを紹介しよう。なお、彼らが持っている特殊技能は、魔法ではなく必殺技扱いになっていて、ＴＰを消費して使用することになるのだ（一部の特殊技能を除く）。ここでは初期状態での主要パラメータをリストにしてみたので参考にしてもらいたい。なお、初期レベルは全員18だ。

ジニー	
HP:105	素早さ:62
TP:10	移動力:6
ジニーのヒールダンス	
リフレッシュダンス	

ネル	
HP:60	素早さ:46
TP:9	移動力:6

トモ	
HP:53	素早さ:64
TP:0	移動力:6

ミミ	
HP:53	素早さ:64
TP:1	移動力:6
ミミのいのり	

ポルク	
HP:118	素早さ:24
TP:0	移動力:6
プレゼント	
獲得お金UP	

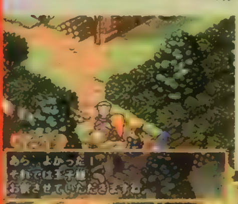
イムジー	
HP:110	素早さ:29
TP:10	移動力:6
アイテム鑑定!	
アイテム下取り!	
アイテム販売!	

ワトソン	
HP:133	素早さ:57
TP:17	移動力:6
宝箱出現UP	

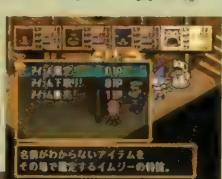
イメルダ	
HP:93	素早さ:29
TP:11	移動力:6
割引	

ノース	
HP:98	素早さ:29
TP:11	移動力:6
ヒーリング!!	

マルコ	
HP:60	素早さ:90
TP:5	移動力:6



▲こんな村人まで仲間になる。



▶アイテムを鑑定してくれるイムジー。ただし、ショップ同様に有料なのだ。



◀4人目の仲間の持つ特殊技能は、役に立つぞ。

※マップ上の青マルは町や城、赤マルはダンジョンを表しています。また、名称が赤で表示している場所は町や城、黒で表示している場所はダンジョンや回廊を表しています。

ピラミッドをクリアしたら大十字路経由でガバスへ!

大氷穴

地下４階にある宝箱の中に、「勇者の証」というアイテムが入っている。これがあれば傭兵に細かい指示を出せるようになるので必ず取っておこう。指示を変更することも忘れないこと。このダンジョンは、そう複雑ではない。迷う心配はないだろう。



◀アイスストームを使ってくるブリザード。1体しか出てこないときは武器攻撃でも楽に倒せるが、複数の場合は炎系の全体魔法を使ったほうが効率がいい。

モンスターチェック! ▶ まがどりのメタモルフォーゼは、ピエトロそっくりに変身するという特技。姿はもちろん、必殺技や魔法もコピーしてしまうので、早めに倒しておきたい。氷系のモンスターが多く、彼らには火系の魔法がよく効くぞ。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	素早さ	魔防	特技
スパーク	64	18	55	96	105	70	255	スパークビット
イビルナイト	71	18	43	105	120	65	40	エアカッター
ダークゴースト	81	18	41	89	75	75	150	マッドファイア、アイスストーム
まがどり	99	18	42	0	97	75	200	メタモルフォーゼ
まかどり	99	18	42	0	97	75	200	—
いっかくペンギン	125	18	44	95	86	93	100	—
こおりのへいたい	168	18	46	101	75	31	150	—
ブリザード	103	19	53	97	99	64	25	アイスストーム
キラープラント	128	19	51	97	95	85	0	ぞうしょく、ブリザード、あししばり
ゆきだるま	158	19	55	83	100	83	185	あたまバクダン、じばく
マーマンロード	98	26	79	135	150	105	0	クールヒール、クールガン
ケルベロス	450	28	99	135	120	200	150	ファイアーブレス、アイスブレス、とおぼえ
ハイランナー	191	33	109	153	160	150	130	くちばしバルカン

ガバス

トンクウほどではないが、ガバスにもさまざまなイベントが用意されている。ガバスタワーのカジノフロアーでは歌姫や踊り子のショーを見ることができるし、グルメパレスではピエトロが捕らえたモンスターを元に料理を作ってもらうこともできる。メインイベントは大富豪と労働者のカジノ対決。カギとなるアイテムは「真実の指輪」だ。



▶もっともガバスらしい場所がここ。

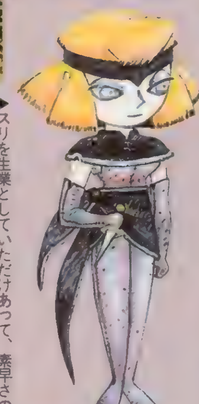


◀どうしてこうなったのかはプレイしてのお楽しみ。

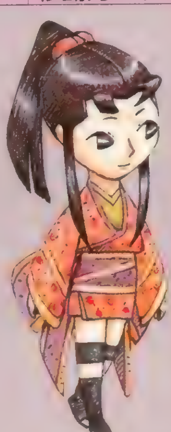
傭兵 ラウラ

レベル23

HP：138	魔力：60
MP：72	魔防力：68
TP：49	運：58
攻撃力：79	素早さ：133
防御力：66	移動力：7



▶スリを生業としていただけあって、素早さのパラメータが飛び抜けて高い。7という移動力も魅力だ。最初からウインドシュートとヒールウォーターの魔法を覚えているため、使い勝手のよい傭兵といっていいだろう。じゅうもんじぎり、みだれうち、ねらいうちといった必殺技も使えるので、積極的に雇ってみたいキャラクターだ。



▶魔法が得意な忍者。アイシングブルー、スノーマン、ヒールウォーター、ヒールレイン、キュアウォーターといった魔法をすでに習得している。中でもヒールウォーターの魔法はレベルが3なので、パーティーの回復要員として活躍してくれるだろう。すいげつけんという必殺技も持っている。

傭兵 ユキ

レベル28

HP：196	魔力：83
MP：85	魔防力：76
TP：34	運：80
攻撃力：85	素早さ：137
防御力：82	移動力：7

傭兵 ムサシ

レベル35

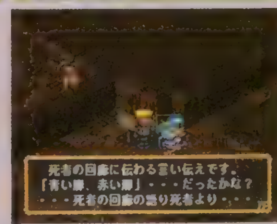
HP：202	魔力：49
MP：31	魔防力：49
TP：272	運：62
攻撃力：110	素早さ：156
防御力：79	移動力：7



▶初期レベルが35もあるので、即戦力になってくれる。持っている必殺技は、じゅうもんじぎり、ひてんざん、てんしょうけん、フラッシュコンボ、きあいためのの5つ。ただし、雇えるようになるのは少し先だ。

死者の回廊

アンデッド系のモンスターがたくさん出現するダンジョン。それだけに、聖なる魔法を使える傭兵を雇っておくと冒険がかなり楽になるぞ。イベントでは、２種類の扉をいかにして開けるかがポイントになってくる。ダンジョン内をすみずみまで歩き回って、扉を開けるための竜の球を見つけだそう。



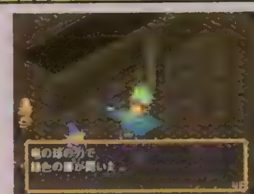
◀赤と青の扉をどのようにして抜けるかが問題になってくるぞ。

モンスターチェック! ▶ ほとんどのモンスターは100以上のHPを持つ。攻撃を集中し、１体ずつ倒していくようにしよう。ポイズンミストやせきかこうせんといった状態変化系の特技には要注意。やられたらすぐに回復することが大切。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	素早さ	魔防	特技
まがどり	99	18	42	0	97	75	200	メタモルフォーゼ
エルファント	177	19	25	95	87	2	200	いかりばくはつ!、ふしぎなみず
マンイーター	61	20	62	103	150	83	60	ぞうしょく、ブリザード、あししばり
ばくだんキノコ	123	20	65	1	112	50	0	じばく
ナイトウォーカー	240	20	63	115	43	28	50	たましいのさけび
ホイッスル	300	20	67	119	80	189	100	コール!
ソウルイーター	75	21	70	120	112	20	200	とりつく、ソウルイーター
ブヨブヨーン	97	21	49	99	122	50	150	とりつく、ぶんれつ
ストライカー	103	21	67	120	125	150	60	ヒールクライ
マッドハット	113	21	69	75	90	55	100	タークヒール、おたけび
デミ	190	22	72	125	90	210	100	デッドリーダンス
ブラスター	161	23	75	111	115	20	100	スピンレーザー
キングゾンビ	209	23	72	122	62	45	100	ポイズンミスト
レッサーデーモン	165	30	125	156	174	41	50	ヘルファイア、イビルサンダー
メデューサ	389	30	131	166	139	80	25	せきかこうせん、かみつき
ポイズンソウル	240	38	190	199	213	165	255	だいちのいかり、かみつき

幽霊城

このダンジョンの奥には３色の扉がある。これらは対応した竜の球を解放することで開けられるが、同時に地形も変化してしまうため、解放する順番をよく考えよう。なお、すべての扉を解放したあと、１色だけ封印し直す必要があるぞ。ここではデイモスとの戦闘も待っている。



◀看板に書かれたヒントを参考にして解放しよう。

モンスターチェック! ▶ 強力な魔法を使ってくるモンスターがいるので、魔法防御力が低いキャラは注意。意外と苦戦させられるのが、倒したキャラを復活させるリザレクションの特技。リバーサーがいたら、真っ先に倒すようにしたい。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	素早さ	魔防	特技
クックルー	89	23	65	118	124	75	110	ブレス、せんきり
マジックハット	125	23	68	99	119	98	220	ダークヒール
ブラックボーン	139	23	73	125	110	87	150	デスブリンガー
ブラスター	161	23	75	111	115	20	100	スピンレーザー
キングゾンビ	209	23	72	122	62	45	100	ポイズンミスト
リバーサー	168	24	76	104	129	91	80	リザレクション、でんげき
くびなしナイト	43	24	77	126	161	89	250	エクトプラズム、デスブリンガー
エグゼキューター	79	24	76	57	129	85	100	ダークヒール、デッドリーダンス
ミスト	95	24	71	100	125	150	150	かまいたち、あやしいきり
デモンマスター	158	24	79	119	122	54	255	メガファイア、マッドブリザード
スライドン	200	24	69	100	85	21	150	もえる、ファイアーボム、もえつきる

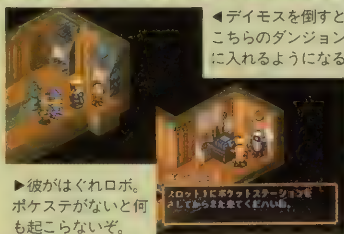
中ボス 恐怖のデイモス



ピエトロに化けて、精神的なゆさぶりをかけてくるデイモス。彼は、かまぎり、きょうふのらくらい、ヒトダマとばし、といった攻撃力の高い特技を持っている。戦闘が始まったら、仲間のＨＰに注意しながら少しずつダメージを与えていこう。ボス戦はどうしても長期戦になってしまうため、ＨＰやＭＰを回復するアイテムをたくさん用意しておきたい。

はぐれロボは、ガバスにいるぞ！

「ポポローグ」はポケットステーションに対応しているけれど、今まで使う機会はなかった。しかし、はぐれロボと話すことで、ついに使用可能となるのだ！ ポケステにプログラムをダウンロードすると、はぐれロボが勝手にアイテムを探しに行ってくれる。プレイヤーは朗報を待っていればいいのだ。



◀デイモスを倒すと、こちらのダンジョンに入れるようになる。

▶彼がはぐれロボ。ポケステがないと何も起こらないぞ。

奇妙な湿原

ダンジョンの構成自体はシンプル。特にめんどうな仕掛けはないので、物語を早く進めたい人は速攻で通り抜けてしまってかまわない。ただ、いくつか貴重なアイテムがあるので、余裕があれば入手しておこう。いくら倒しても新手のモンスターが出現する場所では、根気よく戦うことが大切だ。



◀ガバスで会ったユキはここで初めて傭兵となるのだ。

モンスターチェック！ とりたててHPも高くないし、いやらしい特技を持つモンスターもほとんどいない。集中攻撃を受けないようにモンスターをうまく誘導して、数的優位を保とう。これさえできれば、そう苦労することはないはず。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	素早さ	魔防	特技
メルトン	69	24	62	122	160	139	50	しょうかえき、かたいぼうぎょ
ヤドカリン	72	24	59	125	144	101	70	―
ポイズンドローン	75	24	41	50	125	65	100	ポイズンミスト
フラッシャー	229	24	65	110	85	28	60	でんげき
プロテクター	48	25	69	115	175	60	120	はねかえす
パワーパックン	75	25	68	125	155	78	50	しょうかえき、かたいぼうぎょ
ワンダラス	94	25	73	98	119	190	200	ぶきみなひかり、ぶんしん
ワニバトラー	99	25	71	128	144	30	75	がんせきおとし
スラッシュ	145	26	72	130	125	130	25	かまいたち
リッカー	400	26	100	130	100	100	0	ポイズンミスト
カメレオン	101	27	75	135	150	75	250	ドリームバブル、イリュージョン
ゴルゴン	262	29	111	149	155	124	255	あついまなざし、つめたいしせん
リーチ	177	32	100	129	153	72	178	うなり、すなあらし
バスターゴーレム	1000	38	180	200	195	120	150	―

物語が進むと行ける場所が増えるのだ！

海底大回廊

ガバスへ到達したあとに開通する。その名の通り海底をイメージしたエリアで、登場するモンスターのほとんどが水棲タイプ。さいみんじゅつなどの特技には気をつけよう。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	素早さ	魔防	特技
シルバーゴーレム	700	11	150	55	45	160	250	ふりあける、ふりおろす
チョッキン	68	19	53	101	101	90	70	―
いそぎんちゃく	164	19	50	111	89	78	30	ぶんれつ、じばく！
キラーフィッシュ	105	20	49	119	122	105	50	―
つのだこ	345	20	57	110	41	81	50	スミ
よろいがめ	49	21	63	113	150	1	0	はねかえす
フラッシー	159	22	59	126	114	75	60	はっこう
ガブリン	218	22	60	125	94	160	60	かいりゅう
ムーンゼリー	84	23	63	121	129	130	60	―
マーマン	142	23	62	120	126	90	0	さいみんじゅつ
アネモネ	150	24	68	126	126	99	53	とらえる
マーマンロード	98	26	79	135	150	105	0	クールヒール、クールガン
オーバーヒート	111	26	80	140	150	10	255	オーバーヒート
リッカー	400	26	100	130	100	100	0	ポイズンミスト
シャドウマル	154	29	100	139	158	150	60	とつげき
ロボハタモト	125	30	110	146	162	106	100	つばめがえし

カラカラ草原

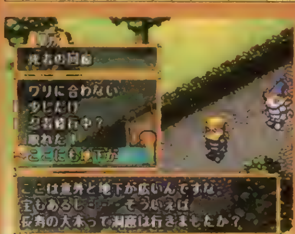
草原化に伴い、出現モンスターもガラリと変化する。ほとんどのモンスターは状態変化系の特技を持っていないので、順番に各個撃破していけば問題ないだろう。

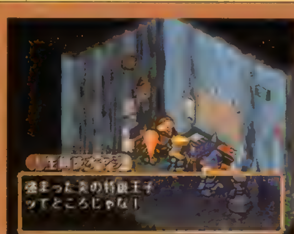
名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	素早さ	魔防	特技
おおもぐら	100	6	15	39	38	120	180	―
オークソルジャー	95	12	23	66	66	49	100	きあい、ふりあげる
バーニングホース	64	14	26	71	76	44	80	カウンター
ダッシュバード	30	16	34	90	100	88	25	くちばしバルカン
ルーンウィング	77	16	36	80	100	95	80	はばたき
スコーピオン	113	16	35	86	115	70	15	ハンドカッター、アイビーム
あばれうし	130	18	42	100	102	210	50	メガトンキック
バッファロー	127	25	73	120	112	70	100	おたけび、いわあらし
カックテス	103	26	80	130	135	150	175	まわしうち
スラッシュ	145	26	72	130	125	130	25	かまいたち
すなのまじん	139	27	86	133	128	20	150	―
リーチ	177	32	100	129	153	72	178	うなり、すなあらし
ニードラー	112	33	108	149	176	72	185	ニードルバリア、ニードルミサイル
ビームヘッド	201	33	120	155	150	25	0	スピンレーザー
フィーンド	201	36	149	189	185	180	160	きゅうしょねらい、みだれうち

長寿の大木

ガバスとタキネン村をつなぐ回廊。特定のキャラ（複数）を同行させていないと通れない扉があるので、アイテム回収の際は忘れずに。手強いモンスターが出てくる点にも注意！

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	素早さ	魔防	特技
ウッキィロード	108	24	70	123	149	120	150	サルサケ、ソニックボイス
デッドビー	137	24	66	109	142	200	183	すてみのひとさし
タパ	238	24	71	121	67	2	55	かいひ
バルンフェアリー	222	25	135	120	88	90	160	いかりばくはつ！、ふしぎなみず
キングビートル	74	26	76	128	159	132	100	でんげき
スラッシュ	145	26	72	130	125	130	25	かまいたち
カメレオン	101	27	75	135	150	75	250	ドリームバブル、イリュージョン



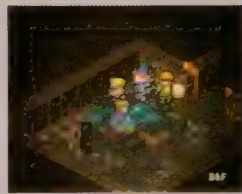






黄金と死の迷宮

ダンジョン名からも想像できるように、数多くの宝箱が置かれている。しかし、現時点でこれらをすべて回収するのは難しい。100%クリアと宝箱回収はあとに取っておいて、まずは通り抜けることだけを考えよう。探索時にアイテムを使いすぎてしまうと、このあとの中ボス戦に響いてしまうからだ。

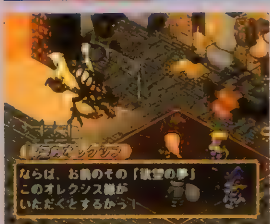


◀ひたすら下のフロアを目指せ。宝箱の回収は後回し。

モンスターチェック! すてみのいちげき、オークつばめがえし、サンダーソードなど、攻撃力の高い特技を持つモンスターが数多く登場するので注意。クリスタルやゴルゴンといったモンスターには魔法が効かないことも覚えておこう。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	素早さ	魔防	特技
ブラスター	161	23	75	111	115	20	100	スピンレーザー
エグゼキューター	79	24	76	57	129	85	100	ダークヒール、デッドリーダンス
パワーパックン	75	25	68	125	155	78	50	しょうかえき、かたいぼうぎょ
クリスタル	40	26	77	132	170	70	255	フォースフィールド、スパークビット
キングビートル	74	26	76	128	159	132	100	でんげき
ボムエッグ	81	26	77	129	159	100	200	すてみのいちげき、たまごばくだん
オークキング	89	26	81	136	156	70	125	きあい、オークつばめがえし
ガウメイル	182	26	77	135	105	84	80	クラッカー、ビンゴ!
バキューム	666	26	100	140	50	60	255	マジックイーター、じばく!
ワニチャンプ	120	27	81	138	145	68	95	がんせきおとし
すなのまじん	139	27	86	133	128	20	150	ー
せんとうばち	155	27	78	125	166	83	83	はちのひとさし
ナメクイ	204	27	85	92	92	250	180	すいこみ、ひゃくたたき
シャウト	284	27	85	130	104	230	140	バラード、だいおんきょう
ノフノフ	160	28	92	135	159	187	150	コサックダンス
ゴルゴン	262	29	111	149	155	124	255	あついまなざし、つめたいしせん
ソードデーモン	128	31	115	164	165	110	0	ダブルアタック、サンダーソード

中ボス 欲望のオレクシス



財宝を盗みに来る侵入者を、ことごとく返り討ちにしてきたという強敵。恐怖のデイモス戦以上に長期戦になることを覚悟しておこう。戦闘が始まったら、真っ先にパラメータを上げる魔法（アタックレイズ、ディフェンスレイズなど）をかけるといい。あとは仲間の残りHPに注意しつつ、強力な魔法や必殺技を連発していけば、きっと勝てるはずだ。

彼らも仲間にできるぞ!!

今回の範囲まで進めると、さらに2人の傭兵が雇えるようになるのだ。ボリスはポポロクロイス城の城下町で、ゼノンはパーツをすべて集めることで出会えるぞ。

傭兵 ボリス レベル28

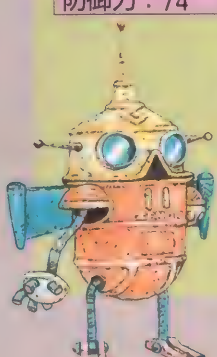
HP：125	魔力：156
MP：168	魔防力：116
TP：92	運：23
攻撃力：88	素早さ：59
防御力：74	移動力：6



▶初期状態では魔法は覚えていないものの、じゅうもんじぎり、ひてんざん、きあいためという必殺技が使える。後半になってから雇えるようになるだけに、即戦力として役立ってくれるぞ。

傭兵 ゼノン レベル1

HP：100	魔力：0
MP：0	魔防力：0
TP：100	運：0
攻撃力：100	素早さ：50
防御力：100	移動力：6



◀あちこちに散らばっているロボットのパーツをすべて集めてトンクウに持っていくと、ゼノンを組み立ててもらえる。ロボットだけに、武具を装備することはできない。

魔法習得リスト

下のリストはピエトロと傭兵たちが、どんな魔法を習得できるのかをまとめたもの。表内に「○」とあるものは、そのキャラが最初から覚えているか、特定のレベルに達することで自動的に覚える魔法。その時点で使えないからといって、そのキャラがいずれ覚える魔法の魔法書を使う必要はない。表内に何も書かれていない場合は魔法書を使うことでその魔法を覚えさせることができる。なお「×」と記されている場合は、いくらレベルアップさせたり、魔法書を使ったりしても絶対に覚えさせることができない。

魔法	属性	ピエトロ	ダイソン	メル	ロビン	ドグマ	レパルド	ミーシャ	ザッパ	クルト	ミルト	ボリス	ラウラ	ユキ	ムサシ
ファイヤーボール	火	○					○					○			
ファイヤーウォール	火	○					○								
メテオボム	火											○			
フレイムバースト	火	○													
フレイムフィールド	火	○													
ドラゴンフレイム	火	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
アイシングブルー	氷			○		○				○				○	
クールブルー	氷					○				○					
スノーマン	氷					○				○				○	
スノーブリザード	氷									○		○			
フロストフィールド	氷									○					
ギガフロスト	氷									○		○			
ファイナルフロスト	氷	×	×	×	×	×	×	×	×		×	×	×	×	×
ウインドシュート	風	○										○	○		
ガスト	風	○											○		
トルネード	風	○													
ハリケーン	風											○			
ワールウインド	風											○			
ハイハリケーン	風	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×	×	×
ライトニング	雷					○						○			
ディスチャージ	雷					○						○			
イオン	雷					○						○			
クロスサンダー	雷											○			
ショックウェイブ	雷											○			
サンダーストーム	雷											○			
アギドサンダー	雷	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×	×	×
ディムボール	闇	×				○									
ディムプラズマ	闇	×				○									
ダークシング	闇	×				○									
ダークライト	闇	×				○									
ダークフィールド	闇	×				○									
ダークスター	闇	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ナッシング	闇	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
セイントショック	聖	○		○			○			○					
セイントストーン	聖	○		○			○			○					
エンジェルアーク	聖			○			○			○					
ホーリーフィールド	聖			○						○					
セイントアーク	聖	○													
ゴッドブレス	聖	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
フォーリンロック	地		○					○			○				
クラッシュプレート	地										○				
アースクェイク	地														
デス	呪	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ヒールウォーター	回復	○		○	○		○			×	○	×	○	○	
ヒールレイン	回復	○		○						×	○	×		○	
ヒールシャワー	回復	○		○						×	○	×		○	
キュアウォーター	回復	○		○			○			×	○	×		○	
フェニックス	回復			○						×	○	×			
サクリファイス	回復	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
アタックレイズ	補助	○								×	○	×			
ディフェンスレイズ	補助			○			○			×	○	×			
マジックレイズ	補助			○						×	○	×			
アシスタンス	補助			○			○			×	○	×			
トランスペアレント	補助									×	○	×			
トランスフォーム	補助	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
ダウンアタック	補助			○	○					×	○	×			
ダウンディフェンス	補助			○	○		○			×	○	×			
ダウンマジック	補助			○						×		×			
マジックスナッチャー	補助			○		○				×	○	×			
ビースリープ	補助			○			○			×		×			
ビーサイレンス	補助			○						×		×			
シールエネミー	補助									×		×			
エクソサイジング	補助									×		×			
エクスチェンジ	補助	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
ホーリーライト	補助			○			○			×	○	×			
ホーリーマップ	補助		×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
マジカルロード	補助	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リターン	補助	○	×	○	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×

発売直前攻略＆新情報公開！









セフィロス
Sephiroth

◀▲セフィロスの２Ｐは本編の終盤で見せた姿。ユフィは設定のみ存在していたカラーなのだ

ユフィ
Yuffie-Kisaragi

これが『FFVII』キャラの2Pカラーだ!!

格闘ゲームでは同キャラ対戦用に１Ｐカラーと２Ｐカラーが用意されるのが普通。アーケード版の『エアガイツ』にも用意されていただけに、ＰＳ版オリジナルキャラの２Ｐカラーに注目が集まっていた。その２Ｐカラーとは……なんと、『ＦＦVII』本編にちなんだコスチュームだったのだ！　中でもヴィンセントは『ＦＦVII』でもイベント内にしか登場しなかったタークス時代のコスチュームなのだからすごいよね。キャラ選択用の顔イラストまで用意されているのにはビックリ！



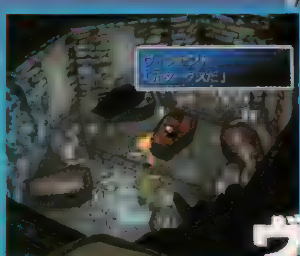


◀▼クラウドとティファの２Ｐカラーはアーケード版と同じ。赤を基調としたコスチュームになっている。顔イラストは新調されたそ

▼▶右が１Ｐカラー、下が２Ｐカラーの顔イラストだ。右下のタークス時代のコスチュームともども、ヴィンセントファンにはこたえられないプレゼントだね
なお、青色のふちどりがついている写真はＦＦVII、本編から撮影したものなのだ

ティファ
Tifa-Lockhart











ヴィンセント
Vincent-Valentine

クラウド
Cloud-Strife



今号では発売直前情報として、『ＦＦVII』キャラの２Ｐカラーを大公開するぞ！　さらにはゲーム攻略に役立つ８キャラのコマンドリスト＆オススメ技までバッチリと紹介しているのだ!!

EHRGEIZ
エアガイツ

12/17	▶¥5,800 ▶スクウェア
対戦ACT	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

EHRGEIZ エアガイツ

アーケード版メイン8キャラコマンドリスト

独自のゲームシステムを採用している「エアガイツ」だけに、技の出し方がわからないとCOM相手にも苦戦してしまうだろう。8キャラ分のコマンドリストをまとめて紹介するので、役立ててもらいたい（スペースの関係で技名は省いている）。リストに「ジャスト技」とあるものは、特定のタイミングで追加入力することで出せる「ジャストフレーム」と呼ばれるシステムを利用した技のこと。リスト内では［　］でくくられているボタンがそれに当たる。しゃがみ、立ち上がりなどの操作方法は以下のとおりだ。

しゃがみ…Gを押し続ける
立ち上がり…しゃがみ後、Gを離す
ステップ…Gを押したまま✚キーを一瞬入れる

共通技

ジャンプ方法は→→、G＋必、ジャンプボタンの3通りがある。PS版には専用のジャンプボタンが用意されているので、活用しよう。投げ技は相手の近くでG＋上＋下と入力すればOKだ。

■敵より高い位置で
上＋下
■ジャンプ中
(空中で)上
(着地際に)上
■ダウン後、起き上がり中に
上
下
上＋下
(敵方向に頭があるとき)上＋下
G＋必
■投げ技
正面から
左から
右から
背後から
✚キー1回転
■正面からつかんで(李以外)
上,上,上
上,上,下
下,下,上
下,下,下
■左からつかんで(李、佐助以外)
上
下
■背後からつかんで(李、佐助、陽子以外)
上
下
■転がり(G押しながら✚キー2回)後
上
下
■壁に走りながら
上
下
上＋下
■タックル(走り上＋下＋G)後
上,上
上,下
下,上
下,下
そのまま
上or下



三島 拳

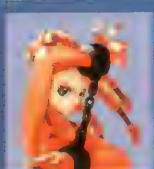
華麗なるパンチ攻撃を使いこなし相手を追いつめろ！

単発技では腕を振りおろす「ステップ　上」、小さくジャンプしながらアッパーカットを出す「上＋下」、ダウンを奪える足払い「下＋必」などが使いやすい。また、連携技では「上、上、[上]、上、上、上～」が手数も多くて強力。ただし、これはジャスト技なので、自在に出せるようになるまでには何度も練習する必要がある。タイミングよくボタンを押そう。



◀「ステップ　下、上」という連携技。相手を浮かせることができるので、連携に狙ってみよう

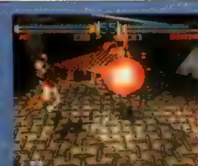
■連携技
上
上,上,上
上,上,下,上
上,下,上,上,上,上,上,上,上,上,上
上＋下
上＋下＋必
上＋必,上
下
下＋必
下＋必,上
下＋必,下
下＋必,上,下
下＋必,上＋下
G＋上
G＋下
G＋下,上
G＋上＋必,下
G＋下＋必
✚キー左90度回転　上
✚キー左90度回転　下
ステップ　上
ステップ　上,上
ステップ　上,下
ステップ　下,上
ステップ　下,上＋下
ステップ　下,下,下
しゃがみ　上
しゃがみ　上押しっぱなし
立ち上がり　上
立ち上がり　上＋必
立ち上がり　下
歩き　上,上
走り　上,上,上
走り　上＋下
走り　下
走り　G＋上
走り　G＋下
■投げ技
正面からつかんだあと、上押しっぱなし
■必殺技
必
必,必
必押しっぱなし
✚キー入れ　必
前転中　必
ジャンプ中　必
✚キー90度回転　必
必殺技ゲージなくなり後　必
■ジャスト技
上,上,[上],上,上,上,上,[上],上,[上],上,上,上,G
下＋必,[上]
下＋必,下,[上]
ステップ　上,下,[上]



狼少女ジョー

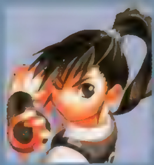
狼に変身しなくても十分に渡り合っていけるのだ！

サマーソルトキックの「上＋下」、リーチの長い逆立ちキック「上＋必」、ダウン攻撃としても使える「下＋必」、威力は低いが牽制技として役立つ「下」などを使っていこう。「G＋上、上」や、「ステップ　上or下」などの連携技も狙ってみたい。



■連携技
上
上,上,上(A)
上,上,下
上,上,下,上(A)
上,下,上
上,下,下(A)
上＋下
上＋必
上＋必,上,上
上＋必,下,下(B)
上＋必,下,下(B),上,上,上(B)
上＋必,下,下(B),上,上＋下,上＋下
上＋必,下,下(B),上,上＋下,下(A)
上＋下＋必
上＋下＋必,必連打
下(B)
下(B),上(A),上,上,上
下(B),上(A),上,下
下(B),上(A),下
下(B),下(A),上,上(A),上(A)
下(B),下(A),上,上＋下,上＋下
下(B),下(A),上,上＋下,下(B)
下(B),上(A),下,上(A)
下＋必
下＋必,上
G＋上(A),上(A),上
G＋上(A),下(A),上(A)
G＋上(A),上＋下(A)
G＋上(A),G＋上(A),上＋下(A)
G＋上(A),G＋上(A),G＋上(A),上＋下(A)
G＋下(A),上(A)
G＋上＋必
G＋下＋必
✚キー90度回転　上
✚キー1回転　上
ステップ　下(G押し)上
ステップ　下(G離し)上
ステップ　下,下
しゃがみ　上,上
しゃがみ　下(AB),下,上
しゃがみ　下(AB),下,上,下(A),上(B),上,上,上
しゃがみ　下(AB),下,上,下(A),上(B),上,下
しゃがみ　下(AB),下,上,下(A),上(B),下
しゃがみ　下(AB),下,上,下(A),下,上(B),上,上(B)
しゃがみ　下(AB),下,上,下(A),下,上,上＋下,上＋下
しゃがみ　下(AB),下,上,下(A),下,上,上＋下,下(A)
しゃがみ　下(AB),下,上,下(A),下,下(B),上(B)
立ち上がり　上
立ち上がり　上,上＋下
歩き　上(A),上
走り　上
走り　上＋下
走り　上＋下,上
走り　上＋下,下
走り　下
走り　G,上
■投げ技
正面からつかんだあと、上押しっぱなし
正面からつかんだあと、下押しっぱなし
背後からつかんだあと、上押しっぱなし
■必殺技
必(人⇔狼の形態変化)
狼に変身後　上
狼に変身後　下
狼に変身後　上＋下
狼に変身後、背を向けて　上
狼に変身後、走り　上＋下
必殺技ゲージなくなり後　必
■ジャスト技
上＋必,下,下(A),上,上＋下,[上]
下(B),下,上,上＋下,[上]
G＋上(A),G＋上(A),G＋上(A),[上](×無限)(A)
上＋下(A)
しゃがみ　下(AB),下,上,下(B),下,上,上＋下,[上]
背を向けて　[上]
■背後状態からの派生技
背を向けて　上＋下
背を向けて　下(B)
■注釈
(A)＝✚キー後ろで「背後状態からの派生技」に派生可能
(B)＝✚キー左右でキャンセル移動可能
(AB)＝(A)と(B)両方の行動が可能
(×無限)＝入力した数により、任意の数出せる

【エアガイツ情報】エアガイツのソフトを購入すると、[illegible]8キャラのイラストが描かれた特製エアガイツポスターがついてくる。ポスターの数には限りがあるので、欲しい人は事前に最寄りゲームショップやコンビニに問い合わせてみよう



鬼子母神陽子

リーチの長いヨーヨー&キックで一気に攻めていこう！

跳ね蹴キックで「上+下」、跳び蹴りの「上+必」、浮かせ技の「立ち上がり　上+必」、踏み込みつつ蹴り上げる「ステップ　下、上」、1〜6段まで好きなところで止められる連続蹴りの「歩き　上、上、上、上、上、上」、しゃがんだ体勢から出す中段攻撃の「しゃがみ　上」などが使いやすい。おもしろいところでは「必、下押しっぱなし」という必殺技がダウン攻撃としても使える。相手を近くでダウンさせたら反射的に出せるようになるまで練習しよう。



◀「歩き　上、上、上、上、上、上」というコマンドは簡単だが、途中で止めてもよい。状況に応じて使おう。

■連携技	ステップ　下, 下, 上
上	しゃがみ　上
上, 上, 上	しゃがみ　下
上, 上, 下	立ち上がり　上
上, 下	立ち上がり　上+必
上, 必	立ち上がり　上+必押しっぱなし
上, 必, 上, 上, 上, 上	立ち上がり　G+上
上+下	歩き　上, 上, 上, 上, 上, 上
上+必	走り　上, 下
下	走り　上, 上, 上
下, 上	走り　上+下
下, 下, 上	走り　下
下, 下, 下	走り　G+上
下, 下, 必	走り　G, 上
下+必	■投げ技
下+必, 上	正面からつかんだあと、下押しっぱなし
下+必, 上+下	左からつかんだあと、上or下押しっぱなし
G+上	上+下+必(当て身投げ)
G+下	■必殺技
G+下, 上, 上, 上, 上	必
G+上+必	必押しっぱなし
G+下+必	必, 下押しっぱなし
✚キー90度回転　上	ジャンプ中　必
ステップ　上	✚キー90度回転　必
ステップ　下, 上	必殺技ゲージなくなり後　必
ステップ　下, 下	■ジャスト技
ステップ　下, 上, 下	上, 上, [下], 上, 上, [上], 上, 上, 上, 上, [下], 下
ステップ　下, 上+下	



李 書文

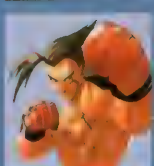
序盤は積極的に槍で攻撃していればラクに勝ててしまうのだ！

リーチが長い突進技の「立ち上がり　上+下」、同じく突進技の「上+必」、低い体勢からパンチを打つ「しゃがみ　下」、浮かせ技の「上+下+必」、走りながら2回蹴りを出す「走り上、上」などの技が使いやすい。必殺技では槍を突き出す「必」、そこから槍を振りおろす「必、必」が強力。これらは遠いところから攻撃できるガード不能技なので、必殺技ゲージがなくなるまで出し続けてもいいほど。ただし、かわされるとスキができるので注意。



◀「✚キー左90度回転　上」という……

■連携技	立ち上がり　上+下
上	立ち上がり　下
上, 上, 上, 上	歩き　上, 上
上, 下	歩き　上, 上, 上
上, 下, 上	歩き　上, 上, G, 上
上, 下, 下	走り　上
上+下	走り　上, 上
上+下+必	走り　上+下
上+下+必押しっぱなし	走り　下
上+必	走り　G, 上
上+必のあと、✚キー左or右	■投げ技
上+必, 上, 上	正面からつかんだあと、上押しっぱなし
下or下+必	■必殺技
下, 上	必
下, 下	必, 必
G+上	必押しっぱなし, 上
G+上, G離す	必押しっぱなし, 下
G+下	必押しっぱなし
G+上+必	ジャンプ中　必
G+下+必	✚キー1回転　必
✚キー90度回転　上	必殺技ゲージなくなり後　必
ステップ　下, 上	必殺技ゲージなくなり後　必, 上
ステップ　下, 下	■ジャスト技
ステップ　下, 下, 上	上+必のあと　✚キー左or右, [上]
ステップ　下, 上+下	✚キー90度回転　上, [上]
ステップ　下, 必	歩き　上, 上, ✚キー左or右, [上]
ステップ　下, 必, 上	しゃがみ　下, [上]
立ち上がり　上	ステップ　下, 必, ✚キー左or右, [上]



ナジーム

多彩なコンビネーションで相手を揺さぶろう！

パンチを振りおろす「上+必」、相手の脚部を蹴りつける「G+上」、両ひざ蹴りの「G+下+必」、浮かせ技の「立ち上がり　上」といった技が有効。しかし、もっともナジームらしい技といえば各種のコンビネーションだろう。中でも「上、上、上、上、下、下」という技は攻撃判定が上段、上段、中段、中段、下段、下段と変化するため、相手はガードに気を使わざるをえなくなる。途中で止めて、別の技を出す戦法も効果的だ。技リストにもあるように、様々な技から右下のコンビネーションにつなげることもできる。

■連携技	✚キー1回転　上, 上, 上, 上, 上	必殺技ゲージなくなり後　必
上(△のコマンドへシフト)	敵方向にしゃがみ✚キー左　G+上	■ジャスト技
上, 上(△のコマンドへシフト)	敵方向にしゃがみ✚キー左　G+上, 上	上, 上, [上](▼へシフト)
上, 上, 下, 上	敵方向にしゃがみ✚キー右　G+上	上, 上, [上], 上, 下
上, 上, 下, 下	敵方向にしゃがみ✚キー右　G+上, 上	上, 上, [上], 上, G+上(▲or▼へシフト)
上, 上, 上, 下, 上	◇:敵方向にしゃがみ✚キー右　G+上, G+上(▲or▼へシフト)	上, 上, [上], 上, 上, 上
上, 上, 上, 下, 下	ステップ　下, 上	上, 上, [上], 上, 上, 下, 下
上, 上, 上, 上, 下, 上	ステップ　下, 下	上, 上, [上], 上, 上, 下, 上, 上, 上, 上
上, 上, 上, 上, 下, 下	しゃがみ　上	△:下, [上](▼へシフト)
上, 下, 上	しゃがみ　上, 上, 上	△:下, [上], 上(▼へシフト)
上, 下, 下	立ち上がり　上	△:下, [上], 上, 上(▲or▼へシフト)
上, G+上, 上	立ち上がり　上押しっぱなし	△:下, [上], 上, G+上, 上
上+下	立ち上がり　G+上	△／◇:下, [上], 上, G+上, G+上(▲or▼へシフト)
上+下+必	歩き　上	■▲ルート
上+必	走り　上	
下	走り　上, 上, 上, 上	
下, 上	走り　上+下	
下, 下	走り　下	
G+上	走り　G, 上	
G+下	■投げ技	
G+上+必	正面からつかんだあと、上or下押しっぱなし	
G+下+必	✚キー1回転投げ後、G	
✚キー左90度回転　上	(＊の技の後)　G	
✚キー右90度回転　上	■必殺技	
✚キー1回転　上	必	
	必押しっぱなし	

■▲ルート

- 上☆
  - 上☆ — 下☆
    - 上
    - 上+下
    - 下
  - 上+下★
  - 下☆
    - 上
    - 上+下
    - 下

☆＝攻撃がヒット、またはガードされたときのみ次の技に移れる
★＝◇の技からはつながらない

■▼ルート

- 下
  - 上
  - [上]
  - 下

佐助

刀を生かしたガード不能技で相手を追いつめよう！

パンチを1発出してから刀で斬りつける「上、上、上」、サマーソルトキックから斬り割りにつなぐ「上+下、上+下」、下段斬りへサマーソルトキック、つなぎサマーソルトキックかかと落としとつなげる「下、上、上」など、使い勝手のよい連携技をたくさん持っている。刀を使った攻撃はすべてガード不能技になるため、相手はかわすか白刃取りするしかない。ガード不能の浮かせ技である「立ち上がり 上」も、かなり強い攻撃だ。



◀「上、上、上」と斬りつけるだけで出せるシンプルな技だが、[illegible]

■連携技
上
上,上,上
上,上,上,下,上
上,上,下
上+下
上+下,上+下
上+下,上+下,上
上+必
上+必,上
下
下,上,上
下+必
下+必,下
G+上
G+下
G+下,上
G+上+必
G+下+必or✚キー2回入れ 下
✚キー左90度回転 上
✚キー右90度回転 上
✚キー1回転 上or下(必でジャンプ)
ステップ 上
ステップ 下,上
ステップ 下,下
ステップ 下,下,上
ステップ G離し,上+下
しゃがみ 上,上,上
しゃがみ 下
立ち上がり 上
歩き 上
歩き 下
歩き 下,下
走り 上,上,上
走り 上+下
走り 下
走り G,上
■投げ技
正面からつかんだあと、上or下押しっぱなし
(↑の技のあと) G
(↑の技のあと) G
敵の攻撃に対して 上+下+必
上+下+走り(必殺技ゲージ回復)
■必殺技
必
必押しっぱなし,上
必押しっぱなし,下
必押しっぱなし
✚キー入れ 必
ジャンプ中 必
✚キー90度回転 必
必殺技ゲージなくなり後 必
■ジャスト技
上+必,振りかぶり中 [下]
上,上,上の途中 [上]
上押しっぱなし [上],上,上,上,[下]

韓 大韓

長い足を生かしたキック攻撃でガンガン攻め込もう！

ダウン攻撃にもなるかかと落とし「上+必」、蹴り上げからのかかと落とし「しゃがみ 上、上」、出るのは遅いがガード不能技のかかと落とし「上+下+必」と、強力な足技をたくさん持っている。「G+上押しっぱなし」でモーションチェンジをした後に「上、上、上、上、上、上、上、上」で出せるコンビネーションは、その多くが中段攻撃なので使い勝手がいい。回転蹴りの「走り 上、上、上」やリーチの長い「ステップ上」も使える技だ。



◀モーションチェンジ後に上を連打するだけで出せる連続技。簡単に出せて[illegible]できる。

■連携技
上
上,上,上,上,上
上,上,上,下,上
上,上,下
上+下+必
上+必
下
下+必orしゃがみ下or歩き下
下+必,上orしゃがみ下,上or歩き下,上
上+下
上+下,上
G+上
G+下
G+下,上,上
G+下,下,下,下
G+上+必
G+下+必
✚キー90度回転 上
ステップ 上
ステップ 下
しゃがみ 上
しゃがみ 上,上
立ち上がり 上
立ち上がり 上,上
歩き 上,上,上
走り 上
走り 上,G+上(ヒット後),上,上,上
走り 上,上,上
走り 下
走り 上+下
走り 上+下,下
走り G+上
走り G+下
■モーションチェンジ
G+上押しっぱなし
必殺技ゲージなくなり後 必
■モーションチェンジ後の技
上
○:上,上,上,上,上,上,上,上(4発目まで△に移行可能)
上,下,上,上,上,上
△:下
△:下,上,上,上,上
G+上,上,上
G+上,下,上
■投げ技
右から投げたあと,G
✚キー1回転後,G
■必殺技
必
必押しっぱなし
■ジャスト技
上,上,上,[上](○4発目へシフト)
下,下,[下],上
下,下,[下],下
G+下,下,[上](△or○2発目へシフト)
走り 上,上,[上],上,上,上,上

ダッシャー猪場

必殺技ゲージがあるかぎり投げ技にこだわろう！

出の速いアッパーカット「上+下」、ダウンを奪える足払い「G+下」、相手の足元に連続して蹴りを入れる「走り 下、下、下」、攻撃範囲が広い伸び上がり「G+下+必」、ガード不能な平手打ち「ステップ下、上」など、使える打撃技は少なくない。しかし猪場の最大の武器は投げ技。「必」コマンドを入れるだけで相手に向かって走り、投げてしまうからだ。相手がダウンしていても同じコマンドでダウン投げになる

■連携技
上
上,上,上
上押しっぱなし
上+下
上+必
G+上
G+上押しっぱなし
G+上,すぐG離す
(↑の技の最中に) 必
G+下
G+下+必
✚キー左90度回転 上
✚キー右90度回転 上
✚キー左90度回転 下(✚キー入力後,Gでキャンセル可能)
✚キー右90度回転 下(✚キー入力後,Gでキャンセル可能)
ステップ 上
ステップ 下,上
ステップ 下,下
しゃがみ 上
しゃがみ 上,上
しゃがみ 上押しっぱなし
しゃがみ 上押しっぱなし,上
立ち上がり 上
歩き 上
走り 上
走り 上+下
走り 下,下,下
走り G+上
走り G,上
■投げ技
正面から投げたあと,G
(↑の技のあと) G
(↑の技のあと) G
正面からつかんだあと,上押しっぱなし
正面からつかんだあと,下押しっぱなし
右から投げたあと,G
(↑の技のあと) G
(↑の技のあと) G
背後からつかんだあと,上or下
上+下+必
インターラプト後,G
■ダウン投げ技
仰向け中,上から✚キー1回転投げ
仰向け中,下から✚キー1回転投げ
仰向け中,左から✚キー1回転投げ
仰向け中,右から✚キー1回転投げ
うつ伏せ中,上から✚キー1回転投げ
うつ伏せ中,下から✚キー1回転投げ
うつ伏せ中,左から✚キー1回転投げ
うつ伏せ中,右から✚キー1回転投げ
■敵ダウン中
仰向け中,上から必
仰向け中,下から必
仰向け中,左から必
仰向け中,右から必
うつ伏せ中,上から必
うつ伏せ中,下から必
うつ伏せ中,左から必
うつ伏せ中,右から必
■闘魂スタンス投げ
必,上(攻撃力なし)
(左腕攻撃に対して)必,上
(右腕攻撃に対して)必,上
(左脚攻撃に対して)必,上
(右脚攻撃に対して)必,上
■タックル後の投げ
タックル後,上+下
■必殺技
必
必押しっぱなし
必,走り 上+下
必殺技ゲージなくなり後 必
ジャンプ中 必
■ジャスト技
上+必,[上],[上]



噂の静止画イベントも条件公開！

安息日のデート発生条件を詳しく教えます。

「デートできない…」「な〜んにも起こらない！」とお嘆きのアナタのために、デートの発生条件を一気に公開!! これで思いっきりデートしまくってね♥

すべてのデートはこのパターンで発生するのだ!!



▲女の子によってはドラマチックなイベントが発生する。デート以外のイベントもあるので必見だぞ。

2周、3周とプレイしていくと「デート」が最大の楽しみになっていくこのゲーム。今回は、その発生条件を地域ごとに、そして一部のイベントは選ぶべき選択肢も含めて紹介していこう。ただし、デートイベントは女の子の恋愛度が関係してくるため、目当ての女の子を連れていても発生するとは限らない。恋愛度は数値では表示されないが、その変化は装備画面の「みつめてモード」でのセリフや背景が変わることによってわかるので、これを目安にしよう。なお、宿屋に泊まる前は、セーブしておいたほうが吉。

デートを発生させるための条件

1	2	3	4	5	6	
デートが発生する地域にいる	宿屋で3人が「別室」に宿泊	寝るときに「夜更かし」を選ぶ	宿泊地のデートが未経験	宿泊地のデート発生条件を満たしている	恋愛度が一定値以上の女の子がいる	デート発生!!

地域別デート発生条件

地域ごとにデート発生期間が決まっているので逃さないようにしよう。なお、静止画イベントは、女の子によって微妙に条件が違う場合もあるので注意。

1 パルメ村

ヴァンパイアを退治し、民家の鍵を入手
〜
フローレに向かう静止画を見る

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レズリー・リンダ

静止画イベント

リンダと博物館

条件
●リンダとパルメ村でデート。
●博物館での選択肢で「まだ見る」を選ぶ。

高貴なリンダならではのセリフが爆発(？)する博物館イベント。女の子を替えて見ると、それぞれの考え方が違っておもしろい。



2 フローレ

フローレの街に初めて入る
〜
ミッドモネーでメンタルキューブを入手

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レズリー・リンダ

3 ミッドモネー

ミッドモネーでメンタルキューブを入手
〜
カレニア環礁行きの船をフローレでチャーターする

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レズリー

静止画イベント

ソフィアとレストラン

条件
●ソフィアとミッドモネーでデート。
●レストランの注文で、「任せる」を選ぶ。

どの娘も同じ静止画が見られる？



4 カレニア環礁

カレニア環礁行きの船をフローレでチャーターする
〜
カレニア環礁で火山が噴火する

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・レズリー・リンダ

静止画イベント

レズリーの水着

条件
●レズリーとカレニア環礁でデート。
●「フレッシュな水着」を持っている。
●海水浴場の選択肢で、「泳ぐ」を選び、クラゲに刺される



女の子を替えて、胸の大きさの違いを確かめてみよう♥

5 オルカディア

オルカディア城王の間で赤い光線のイベント
〜
カレニア環礁を再訪orドリフの森でグリフォンに襲われる

イベント発生キャラ:ソフィア・ライズ・レズリー・リンダ

6 ドリフの森

森の主の大鳥が利用できる
〜
ケープリバーで船をもらう

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レズリー

静止画イベント

ハンナをおんぶ

条件
●ドリフの森でハンナとデート。
●伝説の樹での選択肢で「止めない」を選ぶ。
●フリーダイブで「やる」を選ぶ。
●1回目のフリーダイブのあと、「いいんじゃないか」を選ぶ。



女の子によっては、フリーダイブが嫌いな娘もいる。選択肢には要注意だぞ。

7 ケープリバー

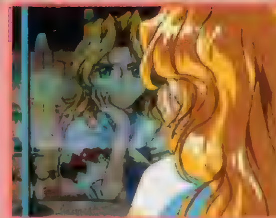
東の大陸に渡ることができる船を入手
〜
テイクバードでラクダを買う

イベント発生キャラ:ソフィア・ライズ・レズリー・リンダ

静止画イベント

レズリーと展望台

条件
●ケープリバーでレズリーとデート。
●ブティックを出たあとの路上での選択肢で「展望台に行こう」を選ぶ。



デート場所のカジノと展望台の選択肢では、その両方を〝ハシゴ〟できる女の子もいる。

8 テイクバード

巨神像の鍵をもらう
〜
巨神像でレプラタ川を渡る

イベント発生キャラ:ハンナ・リンダ

9 アンダビ

巨神像でレプラタ川を渡る
〜
ダイの街を解放する

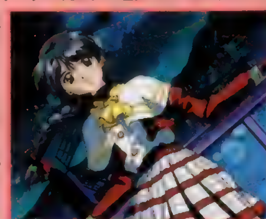
イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・レズリー

10 ダイ

ダイの街を解放する
〜
オルカディアに到着

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レズリー・リンダ

クライマックスに向けて盛り上がるデートイベント。ここは川下りと風車シーンの2部構成で、そのあとには、ある特別な選択肢が登場する。



▶グッとくる名シーン。セリフはじっくりと聞こう。



▲川下りイベントで見られるグラフィックは、それぞれの女の子でシチュエーションが違うのだ。

要チェック ほかにもまだある! こんなイベントあんなイベント

静止画イベントは、デート中だけではなくさまざまな状況によっても発生する。その多くはイベントが起きそうな選択肢を選べば発生するけど、水浴びイベントのようにアイテム(水着)が必要なものもある。水着は高価なので1周目で購入するのはキツイかも。



ハンナと水遊び

▲ダイの街でデートすれば……。

▼ソフィアとデート中に発生。どこで見られるかは、ヒ・ミ・ツ。

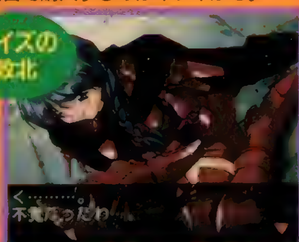


ソフィアを抱擁



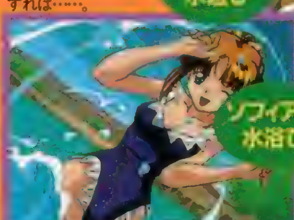
最後の夜話

▲オルカディア最後の夜。女の子の想いが語られる……。



ライズの敗北

▶アンダビの武術大会でライズが負けると…。



ソフィアの水浴び

◀レプラタ川。水着を持っていて、「水浴びしよう」を選ぶ。レズリーだけが水着を持っているとダメ。

みつめてナイトR
大冒険編

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(2ブロック)

TOYS DREAM

トイズ ドリーム

エンディングの分岐条件をはじめ、ゲームを攻略するのに欠かせない、秘密のデータを明らかにしよう！

TOYS DREAM	
発売中 SLG	▶¥5,800 ▶KSS
	▶MC(2ブロック)

ゲームをくまなく楽しむためのポイントを紹介!!

このゲームでは、次々に新しいアイテムを発明し、それを売ってお金を稼いでいくのが目的だ。でも、ただアイテムを作り続けるだけでは、すぐに行き詰まってしまう。道を探索して行動範囲を広げ、いろいろなアイテムを採取して、新たな発明のアイデアを手に入れていくことが重要だ。加えて、主人公たちのところには、各地の人々からさまざまな依頼が寄せられる。この依頼をどんどん実行していくことで、お金だけでなく、新たなアイテムや発明のアイデアを入手することもできるのだ。

ここでは、このゲームをくまなくプレイするためにぜひ知っておきたいデータを、３つのポイントに分けて紹介していく。このデータを参考にして、アイテムや依頼の完全制覇にぜひ挑戦してほしい！

POINT 1 移動

全ルートが出現した完全版マップを大公開!!

右に掲載しているのは、このゲームの完全版マップだ。ここで紹介した以外の道はゲーム中には存在していないから、これを見れば、どの場所で探索を実行すればいいのか一目瞭然だ。ただし注意したいのは、道の中には借金を返済しないと登場しないものもある、ということだ。もし、右のマップの中に道が存在しているにもかかわらず、「存在していません」というメッセージが出る場合には、とりあえず借金を返済してみよう！



①郊外の工場群：パーツセンターでは、精密と設計のアイテムが売却可能なほか、超精密工具セットなども購入できる。イベントによりパトリック工房内に入れると、精密ネジが採取できるほか依頼も聞ける。
②ポートパトリック：骨董屋で、工芸品を売却できる。パトリック本社では、アクセサリーが購入可能。さらに、イベントによりワックマン邸が出現すると、依頼を聞くことができる。
③コルチェスター：大学病院で献血のアルバイトを行うと、真紅のブドウを入手できる。また、依頼も聞ける。研究室では火薬成分調合表が購入できるほか、依頼も受けられる。薬局では、化学薬品などが購入可能。
④廃棄場：スクラップ置き場で、クズ鉄が採取できる。また、イベントでスクラップの城が登場すると、コンテナと壊れた紡績機も採取できるようになる。これらの埋蔵量をゼロにすると、イベントが発生する。
⑤プレストン：デイリーサンで、依頼を聞くことができる。また、図書館では設計図を売却したり購入したりすることが可能。
⑥廃棄場：スクラップ置き場で針金が、不燃ゴミ置き場で割れたガラスが、それぞれ採取可能。
⑦郊外の工場群：プレス工場ではステンレスボディなどが購入できるほか、アルバイトも可能。部品工場では、ネジや歯車が購入できる。カンヅメ工場では、アルバイトが可能。
⑧海岸沿いの農場：ブドウ農園で、甘いブドウを購入することができる。
⑨ケインズ港：製鉄所では、鋼鉄板などが購入できる。造船所では、「コンテナの調達」の依頼を聞くことができる。酒場ではワインが売却できるほか、依頼を聞くことも可能だ。
⑩ケインズ：街角で、壊れた蓄音機などが購入できる。酒場ではワインが売却可能なほか、依頼も聞ける。工務店ではモーターなどが購入できるほか、機械とエネルギーのアイテムを売却できる。
⑪船着き場：イベントで架橋工事現場が出現したら、依頼を聞くことができる。
⑫離れ小島：イベントで海岸沿いの洞穴が出現すると、水晶原石が採取できる。また、イベントで石油王の屋敷が登場すると、原油が採取できるようになる。
⑬廃棄場：スクラップ置き場で鋼鉄板が、不燃ゴミ置き場で割れたガラスが、それぞれ採取できる。また、イベントでカラスの巣が出現すれば、ガラス玉も採取できるようになる。
⑭巨大倉庫群：第一倉庫ではナイロンなどが購入できるほか、アルバイトも可能。第二倉庫では煙草などが購入できるほか、依頼も聞ける。
⑮ハロゲイト：デパートでは工芸品が売却可能なほか、化粧品などを購入できる。酒場ではワインが売却できるほか、ゲーム終盤では煙草も購入できる。また、依頼を聞くこともできる。
⑯農園：麻の群生地で麻が採取できる。また、イベントによりブドウ農園が出現し、種なしブドウが購入できるようになる。さらに条件を満たすと、黒いブドウも購入可能になる。
⑰郊外の住宅地：印刷工場と街角で、それぞれ依頼をいくつか聞くことができる。
⑱クロンメル：街角で、ヘッドバルブなどが購入できる。酒場ではワインが売却可能なほか、依頼も聞ける。
⑲クロンメル研究所：クロンメル研究所では、依頼が聞ける。坑道入口では、ボーキサイトなどが購入できる。イベントにより出現する新ヴェローチェと社長室とでは、それぞれ依頼を聞くことができる。
⑳山小屋：陶芸家の小屋で、依頼を受けられる。
㉑郊外の工場：自動車整備工場のヴェローチェでは、自動車部品に関する依頼を数多く受けられる。イベントによりヴェローチェが引っ越した場合は、無人となった工場でステンレス鋼を採取できる。
㉒薄暗い森：研究所の森で、木材を採取できる。イベント後、製材所で木材が購入できるようになるほか、村長の森が出現して木材を採取できるようになる。
㉓農場：「自動精肉機の調達」を成功させるとイベント発生し、倉庫で皮を採取できるようになる。
㉔廃棄場：スクラップ置き場でクズ鉄が、不燃ゴミ置き場で割れたガラスが、それぞれ採取できる。また占いの館では、占い師によるアドバイスも聞ける。
㉕ウィッグタウン：酒場ではワインを売却可能。さらに、依頼も聞くことができる。雑貨屋では精密と設計のアイテムを売却できるほか、ゲーム中盤からは化学薬品も購入可能になる。工務店では、機械とエネルギーのアイテムを売却することができる。
㉖農場：イベント後、鶏小屋で羽毛を採取できるようになる。またブドウ畑が出現すれば、赤いブドウが採取可能になる。
㉗研究所：４人の本拠地となる場所。アイテムの作成はここで実行する。
㉘鉱山：坑道入り口で、銅が購入できるほか、ゲームが進むと亜鉛も購入可能になる。また、アルバイトすることも可能だ。
㉙紡績工場：綿布や麻布などの布製品を購入できる。また、アルバイトも可能。
㉚廃棄場：スクラップ置き場から、クズ鉄を採取することができる。
㉛トレホ：骨董屋では工芸品が売却できるが、途中でルフナが旅に出ているあいだは、アイテムを売却できなくなるので要注意。また、依頼も聞ける。雑貨屋では、機械と化学のアイテムが売却可能。村の広場では、村長から依頼を聞くことができる。
㉜ゴム林：自生ゴム林からは天然ゴムを、湖岸の湿地帯からはねん土を、それぞれ採取できる。
㉝製材工場：木材が購入できるほか、アルバイトも可能。また、イベントによって薄暗い森が出現すると、黄金のブドウを採取できるようになる。
㉞農園：綿花農園でアルバイトすると、綿が入手できる。またイベントによりブドウ畑が出現すると、紫のブドウが購入できるようになる。
㉟湖に面した農場：野生のブドウ林で、野生のブドウを採取できる。ジムハウスが出現していれば、中盤以降に依頼を受けることができる。
㊱コルベ：酒場ではワインが売却可能なほか、依頼も受けられる。工務店ではオイルなどが購入できるのに加え、機械のアイテムも売却可能。
㊲物騒な街道：山狩りのイベント後に条件を満たすと、街道の森が登場。木材を採取できるようになる。さらに条件を満たすと、盗賊団のアジトが出現する。ここでは、ダイヤモンドの原石が採取できる。
㊳廃棄場：スクラップ置き場でクズ鉄を、スクラップ集積所では鉄板を、それぞれ採取できる。
㊴ケインズ第二鉱山：採掘場でセメントが購入できるほか、アルバイトも可能。ゲーム終盤になると、坑道奥が出現して依頼が聞けるようになることもある。
㊵パトリック鉱山：ブドウの森で、青いブドウが採取できる。イベントのあとに鉱石取引所が出現し、ルビーやダイヤモンドなどの宝石の原石を購入できるようになるほか、依頼も聞ける。
㊶坑夫街：鍛冶屋では、エネルギーのアイテムを売却可能。酒場ではワインを売却することができるほか、依頼も受けられる。雑貨屋では、電気と化学のアイテムを売却できる。
㊷ケインズ鉱山：採掘場では依頼を受けられるほか、アルバイトも可能。鉱石取引所では硫黄などの鉱石のほか、後半では永久磁石も購入できるようになる。

POINT 2 イベント

通常のプレイでは見逃しがちな特殊イベントを紹介!!

このゲームでは、各地で請け負った依頼を成功したり失敗したりすることで、イベントが発生して新たなアイデアやアイテムが手に入ることがある。だが、このようなイベントは依頼の結果だけでなく、各種の条件を満たすことでも登場する。プレイ中は、依頼を探したりアイテムを製造したりするのに夢中になって、アルバイトや世間話といった行動は忘れがちだが、ここで紹介した表を見て、イベントをチェックしておこう！


◀イベントの中にはデモシーンがあるものも。

1 初アルバイト時に発生するイベント＆2 埋蔵量がゼロになると発生するイベント

初アルバイト時のイベントは、その場所に行ったらすぐにも実行できるはず。それに比べて、埋蔵量をゼロにするのは大変だが、その分手に入るアイテムの価値は高いぞ！

発生場所	内容
ケインズ鉱山● 採掘場	ここで初めてアルバイトを実行した直後、「運搬機のアイデア」をひらめく
巨大倉庫群⓮ 第一倉庫	ここで初めてアルバイトを実行した直後、「小型二輪のヒント」をひらめく

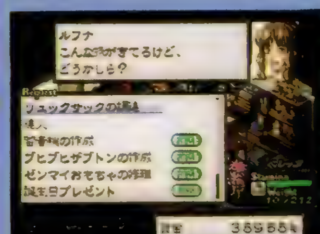
発生場所	内容
薄暗い森● 村長の森	木材の埋蔵量がゼロになったとき、その場で金塊を拾う
廃棄場❹ スクラップ置き場	クズ鉄の埋蔵量がゼロになったとき、その場でダイヤモンド原石を拾う
廃棄場❹ スクラップの城	コンテナの埋蔵量がゼロになったとき、その場でサファイア原石を拾う
廃棄場❹ スクラップの城	壊れた紡績機の埋蔵量がゼロになったとき、その場でミラクルを拾う

③評価値によって発生時期が決まるイベント

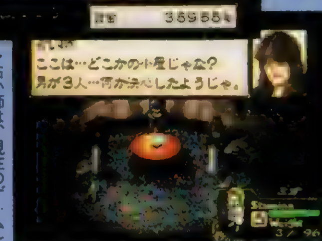
発生場所	内容	条件
トレホ● 村の広場	研究所で、4人が互いに、アイテムにはどんなジャンルがあるのかということを話し合う	ゲームが開始された直後に村の広場に行き、村長と会話する
湖に面した農場● 小麦畑	湖に面した農場●の中に、ジムハウスが出現する	ウィッグタウン●の酒場で「養卵器の作成」の依頼を受ける前に、湖に小麦畑にいる農夫と会話する
物騒な街道● 青年団の小屋	物騒な街道●の中に、街道の森が出現する	物騒な街道●の青年団の小屋で依頼される「山狩り」が発生していて、それを終了する前に、青年団のリーダーと会話する
トレホ● 村の広場	「髪の伸縮アイデア」を手に入れる	物騒な街道●の青年団の小屋で依頼される「山狩り」が発生していて、それを終了する前に、トレホ●の街の広場で、村の少女と会話する
物騒な街道● 青年団の小屋	物騒な街道●の中に、盗賊のアジトが出現する	「山狩り」の依頼が終了した後、ケインズ鉱山●の採掘場で「トロッコの修理」の依頼を受ける前のあたりで、青年団のリーダーと会話する
トレホ● 村の広場	「涙腺のアイデア」を手に入れる	「山狩り」の依頼が終了した後、ケインズ鉱山●の採掘場で「トロッコの修理」の依頼を受ける前のあたりで、村の少女と会話する
ウィッグタウン● 酒場	農場●に、ブドウ畑が出現する	「山狩り」の依頼が終了した後、ケインズ鉱山●の採掘場で「トロッコの修理」の依頼を受ける前のあたりで、酒場の主人と会話する
トレホ● 村の広場	廃棄場❹に、スクラップの城が出現する	コルバ●の酒場で「タイルウーマン」の依頼が発生して、それが終了する前のあたりで、村の少年と会話する
農園● 綿花農園	農園●に、ブドウ農園が出現する	ウィッグタウン●の酒場で「映写機の修理」の依頼を受ける前後あたりで、農園のおばさんと会話する
ケインズ第二鉱山● 採掘場	「ポンプのアイデア」を手に入れる	ウィッグタウン●の酒場で「映写機の修理」の依頼を受ける前後あたりで、坑夫Aと会話する
製材二場● 製材二場	製材工場●に、薄暗い森が出現する	ケインズ鉱山●の採掘場で、「汲水ポンプの作成」の依頼を受ける前後あたりで、製材工場の工場長と会話する
廃棄場● 不燃ゴミ置き場	廃棄場●に、カラスの巣が出現する	郊外の工場●のヴェローチェで受けた、「ターボエンジンの作成」の依頼が終了した直後のあたりで、カラスと会話する
ポートパトリック❷ ワックマン邸	郊外の工場群❼にあるパトリック工房の中に入ることができるようになる	トレホ●にあるルフナの骨董屋で受ける「形見の時計の修理」の依頼に成功して、ワックマン邸を出現させたら、すぐに執事と会話する
コルチェスター❸ 研究室	農園●に、ブドウ農園が出現する	ハロゲイト●のハロゲイト本社で「打ち上げ花火の調達」の依頼が発生しており、それを終了させる前に、バイオ研究室の青年と会話する
農園● ブドウ農園	ブドウ農園の販売品目の中に、「黒いブドウ」が追加される	ハロゲイト●のハロゲイト本社で受ける「打ち上げ花火の調達」の依頼を終了させたらすぐ、農園の息子と会話する
ケインズ鉱山● 鉱石取引所	湖に面した農場●に、ネコハウスが出現する	ハロゲイト●で「グランドピアノの調達」や「缶入り清涼飲料水」などの依頼が発生した前後に、猫と会話する
湖に面した農場● ネコハウス	「ツインテール」が手に入る	ケインズ鉱山●の鉱石取引所で猫と会話してネコハウスを出現させた後、すぐにこのネコハウスを訪れる
コルチェスター● 大学病院	「人体設計図」が手に入る	ハロゲイト●で「コンピュータの調達」や「スロットマシンの調達」などの依頼が発生した前後に、外科医と会話する
ケインズ● ケインズ本社	「推進機のアイデア」が手に入る	ハロゲイト●で「コンピュータの調達」や「スロットマシンの調達」などの依頼が発生した前後に、造船開発室の技術者と会話する

依頼を受けることで「評価値」が上昇する!

隠しパラメータである4人全体の「評価値」は、ゲームのキーとなる依頼を終了するたびに、依頼の成否に関係なくアップしていく。そして、この評価値がアップしていくことによって、新たな依頼が登場してくるのだ。つまり、現在どんな依頼が登場しているかによって、4人の評価値、つまりゲームの進行の度合いを知ることができるのである。



◀とにかく依頼を受け続けてさえいれば、ゲームは先へと進むのだ。



▶占い師は、現在のゲームを進行させるのに必要な依頼を教えてくれる。

POINT 3 分岐

各キャラの個別エンディングに必要な、分岐条件を公開!!

本作の後半では、4人のキャラが自分の得意分野で活躍する展開がそれぞれ用意されている。さらに各キャラごとに、個別のエンディングも存在しているのだ。分岐の条件の中には、特定の依頼をわざと失敗しなければいけない場合もあるので、注意が必要だ。



マックス

まず、郊外の工場にあるヴェローチェの「ターボエンジンの調達」を成功させる。そのままプレイを進めて、クロンメル研究所にある新ヴェローチェの「新型モデル車の作成」を成功させたあと、借金を完済すればOKだ。



ミオ

まず、左記の「ターボエンジンの調達」を失敗しておく。次に、山小屋にある陶芸家の小屋の「幻のワインの調達」を成功させる。最後に、船着き場にある架橋工事現場の「資材の調達3」を成功させたあと、借金を完済しよう。



ベレッタ

まず、前述の「ターボエンジンの調達」と「幻のワインの調達」を、どちらも失敗しておく。その後、ケインズ第二鉱山の坑道奥で依頼された「時限式強力爆薬の調達」を成功させよう。後は借金を完済すれば、OKだ。



ピート

「ターボエンジンの調達」を失敗後、トレホの骨董屋の「形見の時計の修理」を成功。次に「幻のワインの調達」を受けずにハロゲイト本社の「打ち上げ花火の調達」を成功する。あとは「フィリップの遺作の作成」を成功しよう。

VAMPIRE SAVIOR EX EDITION

ワンランク上を狙うための徹底攻略

３回にわたってお届けしてきた攻略編も最終回！　今回は残りの３キャラの攻略とＰＳ版オリジナル要素、「オリジナルキャラクター」モードの隠された秘密ににについて迫っていくぞ。

ヴァンパイア セイヴァー EXエディション

発売中 対戦ACT	▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC(1ブロック)、2P対戦可

ついに最終攻略! 3キャラクター攻略と まだあった 隠し要素を大公開

CHARACTER攻略編

全18キャラの攻略編もこれでおしまい。ジェダ、ドノヴァン、パイロンの３キャラを、対人戦での闘い方をメインに攻略していこう。

また、今まで謎に包まれていた、オリジナルキャラモードにおける成長の仕組みと、それに伴うオマケ要素も一挙公開するぞ。



Jedah ジェダ

攻めの起点はディオ＝セーガ

Basic 基本攻略

見た目よりも、リーチの短い通常技が多いジェダ。その中で、使いやすいのは、そこそこの出の早さとリーチ、判定の強さを持った中Ｐだ。相手のスキに当てる反撃技や牽制技として重宝する。だが唯一相手を転ばせることができる立ち強Ｋは出が遅く（判定は中段）、チェーンでも連続技にはならないのは痛い。また、ダッシュ後に✚キーを入れ続けると低空軌道で上昇、ジャンプ中にダッシュすると滑空（攻撃判定あり）するという特殊なダッシュを持ち、使いこなせれば強力な武器になるぞ。



▲明確な対空技はないが、多少先読み気味で出す「ネロ＝ファティカ」は意外に強いぞ。

vsHuman 対人戦

ジェダの攻めの起点は、「ディオ＝セーガ」を撃つことから。この技は出るまでは遅いが、出てしまえばすぐに行動可能になるうえ、画面に攻撃判定がしばらく残る。この技を盾にしつつ、ダッシュで近づき…そこから、Ａ：ダッシュ中Ｐ→①の地上チェーン、Ｂ：ダッシュ中Ｐ→空中「ディオ＝セーガ」から再びダッシュ、Ｃ：ダッシュ→「サングェ＝パッセーレ」、Ｄ：ダッシュ中Ｐ→後方ダッシュ中Ｐ、Ｅ：ダッシュ中Ｐ→「イラ＝スピンタ」or「イラ＝ピアノ」（これも打撃か投げの２択）など、攻め手は実に豊富。また、「ディオ＝セーガ」（ＥＳなら◎）をガードした相手に、「フィナーレ＝ロッソ」や「ネロ＝ファティカ」（ともにガード不能）を重ねるのもイイだろう。ただし、必殺技主体の攻めになってしまうので、大味にならないように注意が必要だ。



▲密着状態は苦手、しゃがみ弱Ｋなどで、間合いを離そう。

D.F. change or power どっちを使う？

Ｄ．Ｆ．Ｃ時のジェダのＤ．Ｆ．技は「サントゥアーリオ」。空中浮遊をする技だ。Ｄ．Ｆ．Ｐ時でも同性能（ただし、攻撃を受けると中断）の技が使用可能。ただ、Ｄ．Ｆ．Ｐ時は、「スプレジオ」が、いつでも使える（Ｄ．Ｆ．Ｃ時はＧＣ専用）点で若干有利。



◀意外にリーチもあり、ダウンも奪える。

ジェダは… D.F.POWER!

オススメ連続・連係技

①しゃがみ弱Ｋ→中Ｐ→中Ｋ→強Ｐor強Ｋ（連係：中段判定）

②しゃがみ弱Ｋ×２→（ＥＳ）ディオ＝セーガ→ダッシュ弱Ｋ→ダッシュ弱Ｐ→弱Ｋ→中Ｋ→強Ｐ（ディオ＝セーガのヒット時は連続）

③弱Ｋ×１〜２→（ＥＳ）ネロ＝ファティカ（連係）

	技　名	コマンド	備　考
必殺技	ディオ＝セーガ	↓↘→＋Ｐ	空中可
必殺技	ネロ＝ファティカ	↓↙←＋Ｐ	
必殺技	イラ＝スピンタ(ピアノ)	→↘↓↙←＋Ｋ（＋Ｐ）	空中専用
必殺技	スプレジオ	→↓↘＋Ｐ	D.F.C時はGC専用
必殺技	サングェ＝パッセーレ	→↘↓↙←＋中Ｋor強Ｋ	
EX必殺技	プロヴァ＝ディ＝セルヴォ	←↙↓↘→＋ＫＫ＋Ｋ	ＫＫで発動後、Ｋで攻撃発生
EX必殺技	フィナーレ＝ロッソ	↓↓＋ＰＰ	
EX必殺技	サントゥアーリオ	←↓↙＋ＫＫ	D.F.C時はD.F.発動

大公開 オリキャラモードの成長の特典とヒミツ

オリジナルキャラは一定のレベルごとに、右表のような階級と特典を得ることができる。また、キャラの成長限界は、下表の12タイプがあり、作成時にランダムで決定されるのだ。

魔族ランクと特典

D級魔界族	コレクションモード１ページ目を閲覧可能。初期状態。
C級奴隷族	コレクションモード２ページ目を獲得。
B級魔族	「EX OPTION」獲得。OPTION画面で、R1を押す（内容は右記）。
B+級魔族	コレクションモード３ページ目を獲得。
A級魔族	コレクションモード４ページ目を獲得。
S級魔族	「DX OPTION」獲得。OPTION画面で、L1を押す（内容は右記）。

タイプ別成長限界表

TYPE	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
攻	8	2	2	8	8	2	2	4	4	6	6	8
体	2	4	2	4	2	4	2	3	4	3	4	4
SS	10	10	99	10	99	99	10	50	50	99	99	99

【EX OPTION】

- 1P(VS ONLY)/2P(VS ONLY) VSモードとVSバトルで、1P、2P側をCOM操作にすることができる。
- 1P SS GAUGE/2P SS GAUGE 開始時のSSゲージの値を設定可能。
- COCKPIT 体力ゲージの表示位置の変更。
- SYSTEM ゲーム全体の色を「セイヴァー」、「２」タイプなどから選べる。
- MUSIC TYPE BGMを「セイヴァー」、「２」、タイプなどから選べる。
- ENDING クリアしたエンディングを再生可能。

【DX OPTION】

- 1P DX CANCEL/2P DX CANCEL チェーンコンボのあと必殺技キャンセルが可能になる。
- 1P SECOND JUMP/2P SECOND JUMP ２段ジャンプが可能になる。ただし、バレッタの３段ジャンプは不可能。

キャラクターの成長タイプは12種類あるが、どのタイプでも最強の「S級魔族」になることはできる。なお表内の「攻」は攻撃力、「体」はバットマーク数（体力）、「SS」はスペシャルストックゲージ数を表している。

※各キャラ攻略の本文中にある番号（①など）は、「オススメ連続・連係技」の囲みの番号に対応しています。また、「ＧＣ」はガードキャンセルの略です。



Donovan ドノヴァン

スキの小さい通常技で敵を固め続けろ！

Basic 基本攻略

「キルシュレッド」以外の必殺技の使い勝手があまりよくないドノヴァン。ただ、リーチが長く牽制や連続技などへのつなぎに使える、刀を装備した状態（以下：刀あり）の弱Pや、足払いをかわせる✚→強K、対空技に使える強P＆しゃがみ強Pなど、通常技だけでもひと通りのことはできる。基本となるチェーン（①）とあわせて、これら通常技の使い分けを、しっかりと身につけよう。



▶一見、対空っぽい「イフリートソード」だが、GC以外では使えない。

vsHuman 対人戦

遠距離ではあまりすることはないので、「ブリザードソード」や「キルシュレッド」→「雷落とし」などで、様子を見つつスキあらば「キルシュレッド」→「刀戻し」を盾にしながら、ダッシュで接近。そこから、間合いが離れにくく攻めを継続しやすい①のチェーンなどで固め（ヒットすればなおＯＫ）ながら、②などの連続技で、少しずつ体力を奪っていこう。①の最後をしゃがみ強Kにすれば、ダウン→追い撃ちを狙うこともできるぞ。ガードの上下の揺さぶりに最適なのが、刀あり時のジャンプ✚↓強K。ここから、①の連続技などの下段チェーン→ダッシュ→「ソードグラップル」。再びジャンプして✚↓強Kをくり返したり、バックジャンプから出すのも見切られにくい。また、下段を意識させておいて、しゃがみ弱Kからしゃがみガード不可の「プレスオブデス」（弱K版）を出すのも効果的だ。

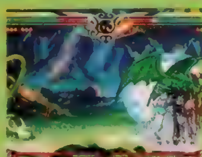
D.F. change or power どっちを使う？

ドノヴァンのD.F.C時のD.F.技は、「スレイシュレッド」。通常技に合わせて、刀がオプションのように追加攻撃してくれる技だ。D.F.Pでも使用可能（ただし、攻撃を受けると中断）だが、あまり使う機会がないだろう。ここは、空中チェーン有無という点で、D.F.Cだ。



◀ゲージはD.F.技以外に使うほうが◎。

ドノヴァンは…D.F.CHANGE!



◀密着なら意外な強さを発揮する、この技。

オススメ連続・連係技

①しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→✚→強K or しゃがみ強K→(ES)追い撃ち
②弱P×1～3→(ES)イフリートソード
③中K→(ES) or 弱ライトニングソード
④キルシュレッド(相手後方にセット)→刀戻し→ジャンプ強K→刀ヒット→②

	技名	コマンド	備考
必殺技	キルシュレッド	↓↙←+K	弱・中・強でセット場所が変化
	刀戻し	↓↙←+K	キルシュレッド後のみ、ES不可
	刀に雷を落とす	↓↙←+P	キルシュレッド後のみ
	ブリザードソード	←↙↓↘→+P	
	イフリートソード	→↓↘+P	GC技
	ライトニングソード	←↓↙+P	
	ソードグラップル	→↘↓↙←+中Kor強K	相手近くで
EX必殺技	プレスオブデス	←↙↓↘→+K	
	チェンジイモータル	中P・弱P・←・弱K・中K	
	スレイシュレッド	←↓↙+KK	D.F.C時はD.F.発動



Pyron パイロン

高性能な必殺技を駆使して敵をかく乱しよう

Basic 基本攻略

通常技では、対空技として使える強P＆しゃがみ強P、中段判定の中K、足払いをかわしつつ攻撃できる強K、ジャンプの軌道が変えられる✚↓＋Kなど、便利な技が揃っている。必殺技も、軌道を読まれにくい飛び道具の「ソルスマッシャー」、出の早さとスキの少なさは一級品の「ゾディアックファイア」、敵をかく乱できるワープ技「ギャラクシートリップ」と、まさに死角ナシだ。



▶飛び道具を撃ちまくってるだけでも、結構なんとかなっちゃう高性能。

vsHuman 対人戦

画面の端と端の状況での「ソルスマッシャー」連射モードでは、弱2～3発に1発の割合で中を撃ってみよう。ジャンプで跳び越えようとした相手に、ヒットすることが多いぞ。そこから接近戦に持ち込む手段は4つ……A：「ギャラクシートリップ」で移動、B：ダッシュ(弱P or 強Pがオススメ)、C：ジャンプ攻撃(✚↓強Kなど)、D：「ゾディアックファイア」、という感じ。Aは出現位置が読まれると反撃を受けるが、こちらが技を出せる状態（ジャンプ攻撃キャンセルもＯＫ）ならいつでもワープできるのが強い。B、Cは、接近したらそのまま①のチェーン(中段の中Kを混ぜると◎) or「プラネットバーニング」などで投げ、という択一攻撃でさらに攻めよう。Dは直接ヒットさせるのはもちろん、弱・中（端と端なら中がベスト）で相手の目前で停止、そこからB、Cと同じような打撃or投げの2～3択を仕掛けるのもいいぞ。ほかにも、「コスモディスラプション」をガードさせてから、ワープで反対側に回って上記のような2択を迫るのもいい。

D.F. change or power どっちを使う？

分身技である「シャイニングジェミニ」が、パイロンのD.F.C時におけるD.F技。D.F.Pでも同技は使用可能である（ただし、攻撃を受けると中断）。ただ、D.F.P時には、EX技の「パイルドヘル」が追加されるので、攻め手が増える分、D.F.Pのほうが便利といえる。



◀対空技として使える「パイルドヘル」。

パイロンは…D.F.POWER



◀攻め手はいろいろ。闘いの主導権を握れ！

オススメ連続・連係技

①しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→しゃがみ強K→(ES)追い撃ち
②中P→(ES)ゾディアックファイア
③MAX版コスモディスラプション(ヒット時)→ギャラクシートリップ(中P版)→(ES)オービターブレイズ→(ES)追い撃ち

	技名	コマンド	備考
必殺技	ソルスマッシャー	↓↘→+P	空中可
	ゾディアックファイア	→↓↘+P	GC技
	オービターブレイズ	↓↙←+K	空中専用技
	ギャラクシートリップ	←↓↙+ボタン	空中可、ボタンで出現位置が変化
	プラネットバーニング	→↘↓↙←+中Por強P	相手近くで
EX必殺技	コスモディスラプション	←↙↓↘→+PP	タメ押し可能
	パイルドヘル	→↓↘+KK	D.F.P専用技
	シャイニングジェミニ	→↓↘+PP	D.F.C時はD.F.発動

※必殺技のコマンドはキャラが右向き時のものです。「P」はパンチ、「K」はキックを表しています。なお表記で「PP」とあるものは、2つ以上のパンチボタンを同時に押す、「P・P」とあるものは、2回パンチボタンを押すという意味です。なおD.F.C（D.F.P）時とは「それぞれのD.F.タイプを選択しているとき」で、D.F.C（D.F.P）中とは「それぞれのD.F.を発動中」という意味です。

WORLD SOCCER 実況ウイニングイレブン® WINNING ELEVEN 3 FINAL Ver. ファイナルヴァージョン

前回もいくつかの攻撃パターンを紹介したが、『ウイニング〜』シリーズの華といえば、やはりスルーパス！　ワンパターンな攻めで確実に勝つより、華麗なテクを駆使して世界の頂点を目指していこう。また今回は、W杯を見ていた人にはピンとくる隠しチームの情報も紹介するぞ!!

ワールドサッカー
実況ウイニングイレブン3ファイナルヴァージョン

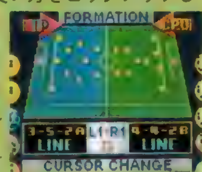
発売中 SPG	▶¥4,800　▶コナミ
	▶MC(2ブロック)、2P対戦可、2P協力プレイ可

攻守のバランスをうまくとることが世界と戦う秘訣だ!



▲スルーパスが通るかどうかは、選手能力によっても左右される。

攻めと守りが瞬時に入れ替わるサッカーでは、攻守のバランスが重要。そこで実戦に役立つディフェンス術と、ゲームメイクにかかせないスルーパスの使い方をピックアップしてみた。超スキルフル(？)なテクニックの数々を伝授するぞ。



▶攻守のバランスが取れたフォーメーションは、敵との相性もあるが3-5-2か4-4-2がオススメ。

ココが狙い目 よく入るシュートポイント

まずは図を参照してほしい。かなりよく入るシュートポイントがココ。このあたりからシュートすると、✚キーを入れなくてもゴールのサイドネットに突き刺さることが多いぞ。



やっぱりあった 4つの隠しチーム出現条件を大公開

❶オールスター2チーム

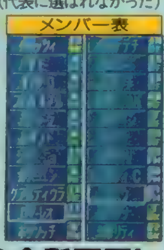
ワールドA. S.／ユーロA. S.

モードセレクトの一番上にある「エキシビションモード」にカーソルを合わせた状態で、✚キー上上下下左右左右⊗◎と入力すると「オールスターマッチ」の2チームが各モードで使用可能になるぞ。

❷W杯残念チーム？

F. C. ディーボ

「リーグモード」をフルシーズンで優勝(難易度は自由)すると、フランスW杯に出られなかった(代表に選ばれなかった)有名選手たちを集めた、特殊なオールスターチームが出現するぞ。右がそのメンバーだが、W杯直前でケガをしたあの選手やこの選手、そしてカズらしき選手もいるのだ。



❸衝撃の金髪軍団!

ルーマニアGold

ルーマニアで「インターナショナルカップ」をプレイ(難易度は自由)し、決勝トーナメントに進出すると、いきなり登場。そしてそのまま優勝すると「エキシビション〜」でのみマイチームとして使用可能になる。



守備 ディフェンスの基本は取られたら取り返せ!

勝つための重要な要素に「支配力」がある。ここではボールを支配するためのさまざまな"奪う"テクニックを紹介するぞ。ダッシュを有効に使い、敵にプレッシャーをかけろ！

実戦で使えるディフェンス術

1 ダッシュでプレス!!

⊗+R1

守備時の基本となるのがこれ。プレスが通常より早く、敵がドリブルしているボールも奪いやすい。敵にフリーな時間を与えないためにも、頻繁に使っていこう。⊗+R1を押しっぱなしにして選手を切り替えていく方法でも十分有効だぞ。



▲間合いが一瞬で詰まるため、ドリブルで向かってくる敵には効果大。

2 ダッシュしたままスライディング

⊗+R1+(タイミング良く)○

ダッシュプレスで敵にプレッシャーをかけ、そのまま◎ボタンを押してボールを奪うテクニック。この場合、敵との距離が近いとタックル、遠ければスライディングになる。ダッシュしている敵と併走しているような場合に、かなり有効だ。



▲絶対に敵を止めたい場合などに使う。意外にファールになりにくい。

3 センタリングを上げられたら

⊗+R1→(タイミング良く)⊗or◎or□連打

センタリングを上げられ、ボールが空中にある間は⊗+R1でダッシュプレス。そしてボールが落ちてきて、ヘディングでの競り合いになる直前からボタンを連打してクリアする。空中戦で威力を発揮するこのテクは、自分の攻撃時にも使えるぞ。



▲ダッシュプレスで敵に密着した瞬間から、ボタン連打を始めるのがベスト。

4 必殺!?「置きスライディング」

(敵に触れないように)○

置きスライディングとは、敵のパスコースやパスを出す瞬間を予測し、あらかじめスライディングしておくこと。少し遠目の位置でパスカットを狙うのが基本だが、接近して行うと"置いた"スライディングに敵が引っかかってくれるのだ。



▲「少し遠目から」を心がければ、ファールを取られることはまずない。

※上の「〜ディフェンス術」のコマンド内にある"+"は「同時押し」を表します。

攻撃 サッカーの華「スルーパス」の使い方が明暗を分ける!

「ウイニング～」シリーズを攻略するうえで、欠かせないのがスルーパス。これをタイミング良く使えるかどうかで、戦局が大きく変わってくるからだ。だが重要なのは、スルーパスの使い道はラストパス1つではない、ということ。センタリング、サイド突破など、さまざまな状況で使いこなせるようになることが〝魅せるプレイ〟につながっていくのだ!



◀やたらとスルーしてもダメ。形に持ち込むことが大切。

覚えておきたい スルーパスの概念

①パスの受け手の選択
✚キーを入力している方向にいる味方に出す（入力してない場合は出し手が向いている方向）。その方向に味方が2人いる場合は近い方に出す。

②パスの出し所を探す
パスの受け手のやや前方（人間2人分）を基準とし、前方の空きスペースを探してパスを出す。選手のパス能力や状態によって、精度は変化する。

③受け手がオートで走り込む
パスの受取りは完全にオート。ワンツーパスは、ショートパス→スルーパスをオートで行う。つまりリターンのパスはスルーパスと同じなのだ。

スルーパスの基本

1 スペースを意識せよ!

ゴール前に敵のDFが密集しているときに、スルーを出してもムダ。常に空いているスペースへ出すことが基本なのだ。ゴール付近だけではなく、サイドのスペースも意識しよう。



▲カウンター時はスペースが空き放題。だからスルーでチャンスになる。

2 味方が走り込んできたら出せ!

セレクトボタンでラインを攻撃的にしてから、味方の選手と「アイコンタクト」を取ると、DFやMFでもゴール近くまで走り込ませることができる場合がある。そこにスルーだ!



▲「アイ～」は味方の方向を向くことで、その味方を走り込ませるテク。

3 ワンツーもスルーパスなのだ!

ワンツーパスのリターンパスは、スルーパスになっている。これを利用すると、サイドバックへのワンツーパスなどで敵の裏にリターンパスが出てきて通りやすい。有効に使おう。

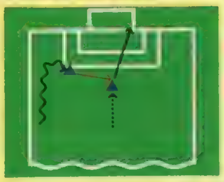


▲敵が前をふさいでいてサイドを上がれないとき、こんな風に使うのだ。

効果的なスルーパスの使い方

1 バックの味方にスルー(?)そして直接ミドルシュート

ペナルティエリア付近まで上がった選手がいったんスルーパスで後ろに戻す。すると通常のスルー同様、味方がボールに向かって走り込んでくるので、そのまま直接ミドルシュートを打つのだ。



2 コーナーキック時の効果的なスルーパスの使い方

ショートコーナーを使い、受けた選手をドリブルで後ろに下げる。するとゴール前での敵のマークがズレるので、ヒールパスでボールをキッカーに戻し、そのままスルーでセンタリングするのだ。



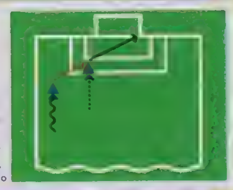
3 切り込んだあとにスルーでセンタリング

サイドバックなどをサイドに切り込ませ、中央にスルーを送る。これが1トップや3トップのシステムのときだと、センターにいるフォワードにピッタリ合わせることができる場合がある。



4 サイドバックからのラストパス!

サイドバックがサイドのスペースを駆け上がっている場合、深く切り込まずにペナルティエリア手前で併走するFWにスルーパスを出す。シュートコースは狭くなるが、結構決まったりするのだ。



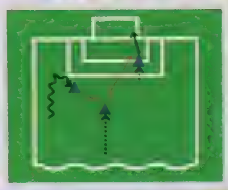
5 取られそうになったらとりあえずワンツーパス

ドリブル突破を試みたが敵にプレスをかけられ、「ボールを取られてしまう!」という瞬間には、とりあえずL1+⊗（ワンツー）を押そう。意外に近くの味方に通りやすく、リターンが返ってくるぞ。



6 バックの味方にスルーそして直接連続スルー!

サイドにいる選手がいったんバックにスルーパスを出し、受けた選手もワンタッチでスルーパスをFWに送る。選手のパス精度にもよるが、カウンター時には決まったりする。芸術的だぞ!



編集部対抗 ワールドサッカー ファイナルVer. & Jリーグ'98 「オレが世界No.1だ! いやオレがJリーグNo.1だ!!」サッカー大会開催!

すいません…負けました。

11月25日、東京・六本木のホテルにて、コナミ主催の編集部対抗サッカーゲーム大会が行われた。「ファイナル～」と、12月3日発売の「Jリーグ実況ウイニングイレブン'98-'99」の両方の大会が同時開催された今回、本誌も堂々出場したぞ。まず「Jリーグ～」大会では勇敢にも横浜Fをマイチームに戦ったが、2回戦でサッカー雑誌「カルチョ」さん（名古屋）に2－3で惜敗。続く「ファイナル～」大会では無謀にも日本を選び、初戦で「ハイパーPS」さん（オランダ）に2－5で完敗でした……。本誌代表として出場した編集Tはプレーに華麗さを求めるあまり、もっとも重要な結果が出せなかったようです。が、しかし！　本誌の攻略記事は信用してくれて大丈夫です。絶対!!



▲優勝賞品は両大会ともに「セリエA・中田観戦ツアー」だった！　行きたかった…（涙）。



◀今大会の熱戦風景。ドリブル突破のテクを持っていることが上位進出へのカギだった。

上の図の見方：▲…味方キャラ　▼…敵キャラ　←…ボールの動き（←…スルーパス）←…キャラの動き　←…ドリブルでの動き

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!

コンテストも第2回の発表が目前に迫ってきた。今回はどんな作品が入賞するか楽しみだよね。そんな人のために、応募作品の中から、19タイトルを大紹介だ！

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!	
発売中 ETC	▶¥5,800 ▶メディアワークス
	▶MC(3〜15ブロック)、マウス、MT、2P対戦可

第2回グランプリの審査も最終段階！

第2回の審査も、電撃PS－D13での結果発表に向けて最終選考に入っているところ。ちなみにエントリーは51本と、前回に負けない数の作品が集まった。今回の応募作品を見渡してみると、ツールの使い方にも慣れ、全体のレベルが上がっている反面、勢いで作って細部の調整が足りない作品も目に付いた。募集は終了だけど、せっかくの作品をそれで終わりにせずに今後も作り込んでほしい。



落ちゲーグランプリ今後のスケジュール

●D13(12月15日発売)………第2回コンテスト結果発表

第2回応募作品から審査委員によって選ばれた1〜3位の発表とともに、応募作品のセーブデータを付録CD-ROMに収録。

●D15(99年2月中旬発売予定)…第3回コンテスト結果発表

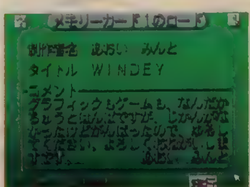
第3回応募作品から審査委員によって選ばれた1〜3位の発表とともに、応募作品のセーブデータを付録CD-ROMに収録。

●99年4月中旬発売予定のD…グランプリ結果発表

第1回〜3回すべての応募作品の中から、読者投票と審査委員による再審査をあわせ、決定されたグランプリ作品を発表!

第2回エントリー作品から注目作をピックアップ!!

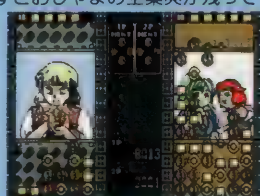
それでは、今回も結果発表の前に、これはという目立った作品、気になった作品などをピックアップして紹介していこう。もちろん、今回紹介できなかった中にも、いい作品が多数あったぞ。結果発表をお楽しみに。



◀応募作品は、D－13にセーブデータを収録。

ストロボモーション　愛知県 いとうさゆきさん

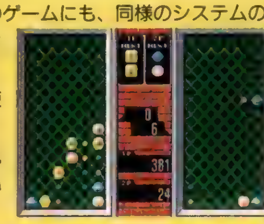
西部劇のような拳銃をモチーフにした落ちゲー。数字の描かれた連射弾は、赤の3連弾と青の5連弾があり、同じ物を2個くっつけるとカウントダウンしながら消える。どのブロックも、消すとおじゃまの空薬莢が残ってしまう。空薬莢は、隣で消せばつながっている分がすべて消えるので、常にブロックを消し続けることがポイントになるのだ。



◀ブロックアニメの設定がうまく、連鎖のテンポが気持ちいい。

GEM in GEM　静岡県 花枝靖規さん

タイトルにあるように、小さなGEMと、その小GEMが中に入った大GEMがある。同色の大GEMを2個くっつけると、その中の小GEMが現れる。小GEMは3個で消えるぞ。既存のゲームにも、同様のシステムのものがあったけれど、「落ちゲーやろうぜ！」の機能をうまく使いこなし、ブロックのデザインも見やすく作られているのがよい。



◀小GEMと大GEMの組み合わせで、複雑な連鎖が組める。

ファニーのお店　岐阜県 たくてがさん

かわいいバニーガールが主人公。1枚絵をずらすスクロールのテクニックをうまく使った、連鎖アニメがいい感じの作品。ルールは、カクテルグラスは同色を4個くっつけると消え、ボトルは3個でグラスになる。ブロックの消去アニメのスピードが遅いためテンポがやや悪くなっているのが残念。



◀▲部分的なアニメーションではなく、画面全体の動きで次の段階の絵が出てくるので、見た目が派手でいい。

どんどん　神奈川県 撓ね一太さん

ブタは黄色いパン粉とペアにするとトンカツに、エビは白い天ぷら粉とペアでエビ天に変化。トンカツとエビ天はご飯のどんぶりに接触すると消え、ご飯は3個くっつくと消える。トンカツ、エビ天を地道に消していくうちに、どんぶりがまとめて消えるという、リズムがなかなかいいのだ。



▲おじゃまの空どんぶりは、隣で消せばご飯入りに。

◀空どんぶりを利用すれば、反撃の大連鎖が可能。

  イラスト／岩瀬さとみ

DOROBooシーフ
東京都
gggmさん

お宝を同色の手とペアにして、つながっている分をまとめて消す。gggmさんはいっきに4作品を送ってくれたが、1本ごとをもう少し作り込んでほしかった。


▲お宝をためて、まとめて消すのが気持ちいい。

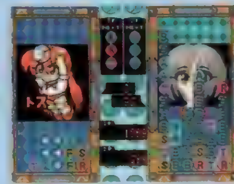
発狂マニヤ
岩手県
千葉和彦さん

数字を同じ数だけくっつけると7まで変化して消える、カウント型の作品。画面のデザインがセンスよくまとまっていて、よく動く連鎖アニメも楽しい。


▲シンプルな人型を使った連鎖アニメ。

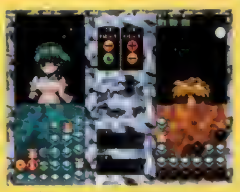
BARIBARIバリボ
兵庫県
シュウぼうさん

ブロックはS(サーブ)→R(レシーブ)→T(トス)→A(アタック)とバレーボール式に変化して消える。バレーボールをモチーフにしたのがおもしろい。


▲連鎖アニメも、もちろんバレーボールだ。

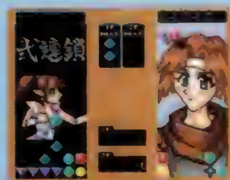
ANIMAL ANIMAL
東京都
清水政登さん

フラッシュルールを採用。ネズミ以外のブロックは、ピースを落としたり、消したときの一瞬だけしか姿を現さず、記憶を頼りに積まなくてはいけない。


▲ブロックの見せ方には、もうひとひねりほしかった。

忍
東京都
真崎水明さん

忍者が活躍する、連鎖アニメのグラフィックに力を入れた作品。アップとアクションのメリハリのついた絵がいい。ルールはナナメに3個くっつけて消す。


▲漢字で表示される連鎖アニメも、いい味を出している。

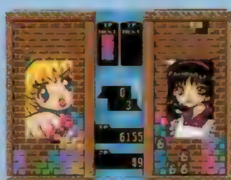
Yin Yan
山口県
ホリス.Qさん

ルールは、おじゃまブロックがノーマルブロックに変化する『パズルだま』タイプ。主人公の連鎖アニメに力が入っているほか、全体的にていねいな作り。


▲タイトルは、ブロックにもなっている陰陽のこと。

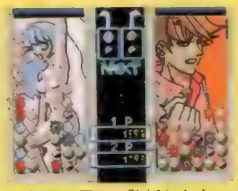
パズルの国のアリス
愛知県
ルナコさん

「不思議の国のアリス」の登場人物を女の子にしたキャラクターたちがカワイイ。ナナメに3個並べて消すルールのためか、CPUの思考はかなり弱いのが残念。


▲連鎖アニメは、キャラごとに2段階まで。

星の消ゆる日
宮城県
市藤にたかさん

恒星が3個でブラックホールになり、ブラックホールは、クリスタル型のブロックとペアで消える。2キャラ分の連鎖アニメがなかなかのできだぞ。


▲熱血な男と、胸揺れな女の子が登場するのだ。

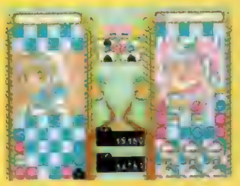
ブレインシェイカー
鳥取県
ワルビーさん

同じブロックを3個くっつければ消える。攻撃も通常ブロックの組み合わせなので、そのまま帰ってくることも。ピースは変わった形だが、ちょっと遊びにくい。


▲時限爆弾はカウントダウンして消えるので、連鎖になる。

たまごとしぶらす
大阪府
頭本明美さん

降ってくるブロックは、どんぶりとヒヨコと、そのほかの休眠ブロック。どんぶりとヒヨコをペアで消すと、隣の休眠ブロックが目覚めて消せるようになる。


▲攻撃は上昇妨害で、踊るニワトリの列が上がってくる。

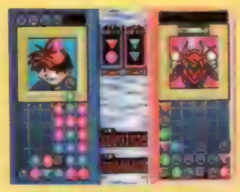
DIGITALING SKY
大分県
浅倉美由子さん

第1回コンテスト1位の『なるとづくし』と同じ作者の作品。ルールは『なるとづくし』と同じだけれど、グラフィックで大きく違ったイメージになっている。


▲デジタル系の画面。ちょっと見にくいかな。

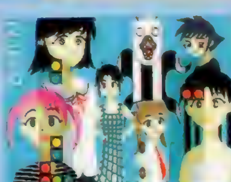
アンチヒーローに花束を
香川県
H、製作所さん

ボールに、同色のクリスタル型ブロックをくっつければ、まとめて消える。それぞれのキャラクターのわかりやすい連鎖アニメなど、ていねいに作ってある。


▲派手ではないが、ハッキリした画面で、遊びやすい。

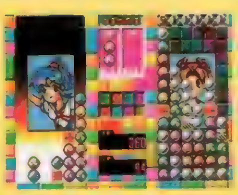
FAST
埼玉県
J.F.Kさん

10×3という、異様に狭いフィールドに落下速度の上昇も速い極端な設定。しかし、そのほかのバランス調整がうまく、なかなか熱いプレイが楽しめる。


▲ルールは同色を3個くっつけて消す、わかりやすいもの。

RAIN BOLL
福島県
橋本健太さん

起爆装置をくっつければ、つながっているダイナマイトをまとめて消せる。4個で消えるカラーブロックとの組み合わせで、大量消し+連鎖も可能。


▲カラフルな色使いの画面もきれい。CPUの思考は弱い。

精霊さん爆進中!
東京都
地主岳史さん

外枠と内側に2種類の属性(色)を持つブロックは、それぞれの色と作用して変化したり消えたりする。複雑なルールだが、コツをつかむとおもしろい。


▲独特の連鎖が組める。ブロックのアニメもキレイだ。


最速へのス
今、ふられる
目指せ!ドリフトスキルアップ!!
ストーリーモード/フリーランモード/
プラクティスモードで腕をみがけ!
ドラマがある!!
走りだけでなく、ストーリーにも注目!!
ドリフト!!峠をきわめろ!!
秋名、妙義、碓氷3つのコースをきわめろ!
最速を目指せ!
モードにより攻め方を変えろ!
バトル!!2P対戦OK!
最速はオレだ!!
多彩な登場人物!!
足自慢!19車種が勢ぞろい!



タートフラッグが、
!!
'99年
1月7日発売
予定!!
PlayStation
"(PSマーク)"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
サウンドも超ダイナミック!!
テーマソングは、シャ乱Qたいせーが担当。
エンジン音もド迫力!!
最速ドリフトバトルがプレイステーションでついに実現!!
ヤングマガジンで大人気連載中の「頭文字D」原作の
世界をたっぷり味わえる!
ハンドルをにぎるのは君だ!!
プレイステーション
PS版
[イニシャル]
頭文字D
■対応ハード/プレイステーション ■ジャンル/ストーリードライブゲーム ■予価/5,800円(税別)
■対応周辺機器/デュアルショック(振動のみ)・ネジコン
©1999しげの秀一 ©1999講談社/JAM
KODANSHA



俺達の前を邪魔する奴は・・・ 宇宙の果てまでぶっ飛ばす!
In Space, there are so many things bey
our imagination.it was my fourth year w
the Space Investigation Bureau of the G
Nations when I came to this realizati
was on vacation when I received an or
"Ambassador Poe of the planet Ramu
who are trying to establish frien
relations with us, has disappeare
Area Z3. Investigate immediatel
CYBER ORG
SQUARESOFT


1999.SPRING.ON SALE.
サイバーオーグ
CYBER ORG
PlayStation


PlayStation
歴代ヒーローがここに集結！
熱き勇気をチャージしろ！
今度は君が勇者だ！
ブレイブサーガ
BRAVE SAGA
For the 21st century...
新世代ロボット戦記
プレイステーション用シミュレーションRPG
12/17発売！
¥6,800
初回特典！
「聖勇者バーン」
プレゼント!!
サイズ(15cm)、カラーリングを忠実に再現したリアルタイプフィギュアが、初回生産仕様「ブレイブチャージボックス」についてくる!!
約15cm
一あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO.,LTD.1998
TAKARA



伝説の勇者たちが集結！
新たなる戦いへ向け、
勇者聖戦 今度の勇者は君だ!!
バーンガーン
ブレイブチャージ!!
STORY
ストーリー
宇宙の果てで、突如封印が解かれた絶対悪グランダーク。彼は自らの完全復活のため、知的生命体の「悪意」を求めて各星系に侵攻を開始した。グランダークの復活を察知した宇宙意識体アスタルは聖なる心を持つ「聖勇者」を派遣すると同時に、全宇宙に警鐘を鳴らした。
やがて、グランダークの侵攻は地球にまで及ぶ。その警鐘を聞いて地球にやってきたエクスカイザーやファイバードが苦戦を強いられる中、アスタルに派遣された聖勇者、バーンが地球に降臨した!!
聖勇者バーン
▶アスタルに派遣された聖勇者。瞬兵の「勇気」をチャージして戦う！
◀バーンと、サポートメカのガーンダッシャーが龍神合体した姿。
バーンガーン
バーンガーン!!
勇気と希望の友情合体
マッハスペリオン
▲スペリオンが鳳凰合体した姿。瞬兵の親友、洋の「希望」を源として戦う。
グレートバーンガーン
▶瞬兵の「勇気」と洋の「希望」が1つになったとき、奇跡の友情合体が実現!!
謎のパワーアップ形態
バーンガーンドラゴンへ!
▶バーンガーンのパワーアップ形態。その実力は歴代勇者の中でもトップクラス!!
芹沢瞬兵
芹沢愛美
坂下 洋
機に私設地球防衛軍VARSを設立する
'98年12月17日 全国お茶の間のプレイステーションで 放送開始!
バーンガーンひみつアクセス
バーンガーンの秘密をホームページで公開中！ 今すぐアクセスして、君だけの情報キャッチせよ！
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
PlayStation
新世代ロボット戦記
BRAVE SAGA
1998年12月17日発売
6,800円(税別)
●初回生産分はフィギュア付き
タカラ
TAKARA
©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO.,LTD. 1998 (株)タカラ〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
※価格は希望小売価格です。"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。

今、地球に集結する伝説の「勇者」たち！

バーンとともに戦う、歴代7作品の勇者たち。ゲームでの役割や登場ユニットなど、気になる情報を、TVでの活躍と合わせて一挙に公開しよう!!



歴代勇者入り乱れる、勇者史上最大の戦い!

勇者シリーズ7作品のキャラクターが一堂に集うこのゲーム。敵勢力の主軸は瞬兵たちに対抗するグランダーク軍だが、各勇者シリーズの敵もからんでくるので、まさにオールスター戦といった状況。その勢力関係を示したのが、左の図だ。協力して地球を守る勇者たち(青い文字)に対して、グランダーク軍に利用されているガイスターやオーボス、独自に地球を狙うドライアスやサルガッソなど(赤い文字)、敵の目的はバラバラ。勢力ごとに共謀する場合もあるが、互いに出し抜こうとしているのでチームワークは最悪。また、グランダーク軍内部での幹部同士の仲も険悪で、ほとんど連携がとれていない。こうした、複雑にからみ合う敵勢力同士の思惑や関係にも注目だ。



◀グランダークの幹部同士もお互いに仲が悪かったりする。



◀マイトガインのキャラは瞬兵の世界ではゲームの中の話。

勇者エクスカイザー

90年2月〜91年1月放送(全48話)

TV

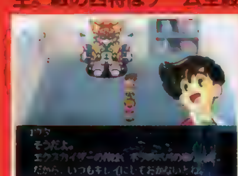
凶悪な宇宙海賊ガイスターを追い、地球にやってきたエネルギー生命体、宇宙警察カイザーズ。カイザーズのリーダーエクスカイザーは、ひょんなことから友だちとなった星川コウタとともに、地球の宝物を狙うガイスター軍団と戦う!!



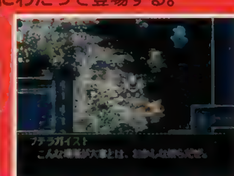
GAME

序盤戦でのメイン戦力!!

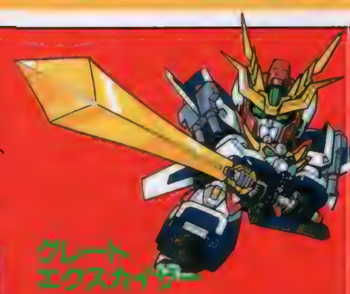
原作終了後の設定となっており、第1話から登場。アスタルの警鐘を聞き、再び地球を守るためにやってくる。最初からいるので、成長させやすく、後半まで役に立つ力強い味方。サブシナリオでは、コウタとの再会を描く「お帰り、エクスカイザー」などが発生。敵の四将はゲーム全般にわたって登場する。



▲VARS本部にあるエクスカイザーの部屋では、壁の落書きに注目!?



▲プテラガイストなど、敵四将はたびたび登場して勇者たちを苦しめる。



▲キングエクスカイザーとドラゴンジェットが合体した姿。第39話で登場。

ロボット名	ゲーム登場話
キングエクスカイザー	第1話
ウルトラレイカー	第3話
ゴッドマックス	第8話
ドラゴンカイザー	第39話
グレートエクスカイザー	第39話

太陽の勇者ファイバード

91年2月〜92年1月放送(全48話)

TV

犯罪者ドライアス軍団を追って、地球にやってきた宇宙警備隊隊長ファイバード。エネルギー生命体である彼は、地球の科学者天野博士が開発したアンドロイドと融合。火鳥勇太郎を名乗り、地球の平和を守るためドライアス軍団と戦う。



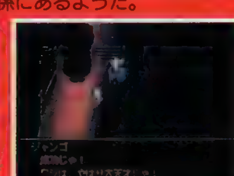
GAME

序盤からメンバーが勢ぞろい!!

天野レスキュー隊として、エクスカイザーと同様に第1話から登場する。最初は武装ファイバードの状態で、グレートファイバードになれるのはかなり後半。それでも序盤ではメインの戦力となってくれるハズだ。敵のドライアスは、独自に地球を狙っていて、グランダーク軍とは敵対関係にあるようだ。



▲最初から登場するので自然に育ってくれる。ジェット合体できるのは中盤以降。



▲Dr.ジャンゴと、彼の作ったアンドロイド、シェラとゾルももちろん登場するぞ。



▲武装合体ファイバードとジェット合体グランバードが合体。第40話で登場する。

ロボット名	ゲーム登場話
武装ファイバード	第1話
ガーディオン	第4話
サンダーバロン	第4話
スーパーガーディオン	第26話
ジェット合体グランバード	第40話
グレートファイバード	第40話

伝説の勇者ダ・ガーン

92年2月〜93年1月放送(全46話)

TV

地球が持つ超エネルギー、プラネットエナジーを狙って謎の生命体オーボスが侵攻を開始。それに対し、地球は自らの魂であるオーリンを地球の少年、高杉星史に託す。星史はオーリンを使い、各地に眠る伝説の勇者を目覚めさせた!!



GAME

星史より敵のほうが目立つ!?

しばらくの間、バーンたちとは別に行動しているので、星史たちの登場はやや遅れる。ただ、オーボスの面々はグランダーク軍に利用されているので、ゲームの序盤から頻繁に顔を出してくる。サブシナリオでは、レッドガイストにまつわる物語がメインで発生する。



▼ダ・ガーンが登場する前から、レッドロンが登場する。



▲サブキャラたちはわりと頻繁に顔を出す。蛍は序盤でチラッと登場。



▲ダ・ガーンXとガ・オーンが合体した姿。第41話から登場する。

ロボット名	ゲーム登場話
セブンチェンジャー	第16話
ダ・ガーンX	第17話
ペガサスセイバー	第17話
ランドバイソン	第17話
ガ・オーン	第41話
グレートダ・ガーンGX	第41話

勇者特急マイトガイン

93年1月〜94年1月放送(全47話)

TV

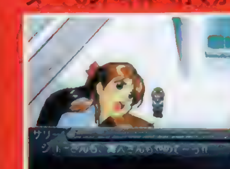
鉄道が主要な交通機関の未来都市、ヌーベルトキオシティ。この町の平和を脅かす数々の悪に対し、旋風寺コンツェルンの若き総帥、旋風寺舞人は、正義のヒーロー勇者特急隊を設立。ヌーベルトキオシティに勇者旋風を巻き起こす!



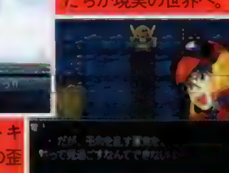
GAME

中盤戦での要はこの人たち!!

TVのとおり二次元の存在。次元の歪みで現実の世界に登場。初登場は第7話だが、すぐに元の世界に戻ってしまう。その後、浜田クンの開発した次元転送装置を使い、バーンたちに助けを求める。ここでルート分岐が発生。ヌーベルトキオへ行くか行かないかを選択する。



▼ヌーベルトキオの平和を守った後、今度は舞人たちが現実の世界へ。



▲第7話、ヌーベルトキオでの戦闘中、次元の歪みに巻き込まれる舞人。



▲マイトガインとマイトカイザーが合体した姿。第21話(または23話)で登場。

ロボット名	ゲーム登場話
マイトガイン	第7話
マイトカイザー	第21話
グレートマイトガイン	第21話
バトルボンバー	第21話
ガードダイバー	第21話
轟龍	第21話
飛龍	第22話
ブラックマイトガイン	サブシナリオ

勇者警察ジェイデッカー

94年2月〜95年1月放送(全48話)

TV

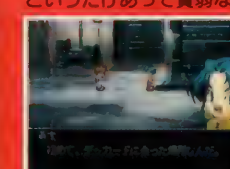
21世紀、進歩した科学が引き起こす凶悪なロボット犯罪などに対抗し、警視庁ロボット刑事チーム、ブレイブポリスが設立される。チームリーダーのデッカードに心を与えた少年、友永勇太を中心として、数々の凶悪犯罪に立ち向かう。



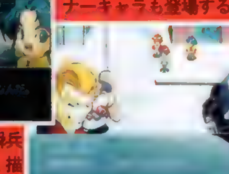
GAME

序盤からミッチリ鍛えよう!!

第2話で登場。原作がバーンガーンと同時進行しており、勇太とデッカードの出会いから描かれる。ビルドチーム全員が単体でユニット化されているなど、かなり優遇されているシリーズ。ただユニットとしては、国家公務員というだけあって貧弱な感は否めない……。



▼TVで登場したドクトル・ガウス。こんなマイナーキャラも登場する。



▲年齢が近いぶん、瞬兵と勇太との交流も多く描かれているのだ。

ロボット名	ゲーム登場話
デッカード	第2話
ジェイデッカー	第3話
マクレーン	第3話
パワージョー	第3話
ダンプソン	第3話
ドリルボーイ	第16話
カゲロウ	第17話
シャドウ丸	第17話
ガンマックス	第34話
デューク	第36話
デュークファイヤー	第36話
ファイヤージェイデッカー	第39話
スーパービルドタイガー	サブシナリオ

▶ジェイデッカーとデュークファイヤーが合体。



黄金勇者ゴルドラン

95年2月〜96年1月放送(全48話)

TV

8つのパワーストーンに眠る勇者をすべて目覚めさせたとき、伝説の黄金郷レジェンドラへの道が開かれるという。偶然勇者の1人、ドランを目覚めさせたタクヤ、カズキ、ダイの3人は、残りのパワーストーンを求めて冒険に旅立つ!!



マイトガイン勢の対局!?

GAME

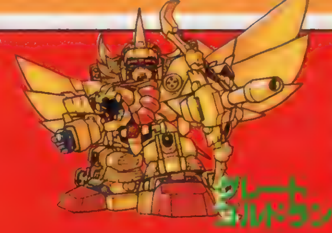
バーンたちと並行して敵との戦いを繰り広げていたようで、登場するのは中盤以降になる。そのぶん、グレートになるのは早い。中盤のルート分岐でヌーベルトキオシティに行かなかった場合、しばらく彼らとともに冒険することになる。ゴルドランルートを通らないと発生しないサブシナリオもあるぞ。



▲ワルター、シャランラなど、敵キャラクターたちの活躍にも注目できるぞ。



▲ゴルドランの登場は18話。シルバーナイツはいきなりゴッドシルバリオンで登場。



▲ゴルドランとレオンカイザー、空影が合体した形態。第22話に登場する。

ロボット名	ゲーム登場話
ゴルドラン	第18話
スカイゴルドラン	第18話
ゴッドシルバリオン	第18話
アドベンジャー	第18話
レオンカイザー	第22話
グレートゴルドラン	第22話
ウサリンMkⅡ	第22話
キャプテンシャーク	第43話

勇者指令ダグオン

96年2月〜97年1月放送(全48話)

TV

凶悪宇宙神たちが、宇宙監獄サルガッソを占拠。惑星狩りと称して地球に侵攻を始めた。宇宙警察機構のブレイブ星人は、地球の6人の高校生を勇者ダグオンに任命する。ダグオンとなった6人の少年は、地球を守るため戦う。



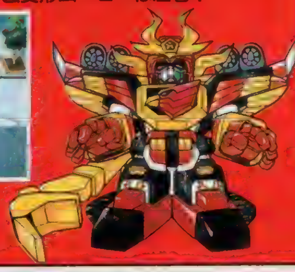
ユニットの多さはシリーズNo.1!

GAME

ダグオンチームは、ブレイブ星人からの指令を受けて独自に行動している。ゲストユニットとして序盤からちょくちょく顔を出すが、正式に仲間に加わるのは第12話から。このとき、7人(雷も含めた)全員が一斉に仲間になる。立て続けに流れる、合計11本にも及ぶ合体&変形ムービーは圧巻!



▲第6話や第9話などでは、ゲストユニットとして登場する。



ロボット名	ゲーム登場話
ダグファイヤー	第6話
ダグターボ	第6話
ダグシャドー	第9話
ダグアーマー	第11話
ダグウイング	第11話
ファイヤーダグオン	第12話
ダグドリル	第12話
スーパーライナーダグオン	第12話
シャドーダグオン	第12話
ダグサンダー	第12話
サンダーダグオン	第12話
パワーダグオン	第38話
スーパーファイヤーダグオン	第38話
宇宙剣士ライアン	第44話
ガンキッド	第44話

スーパーファイヤーダグオン

◀ファイヤーダグオンとファイヤーショベルが超火炎合体した姿。第38話で登場。

そして!!

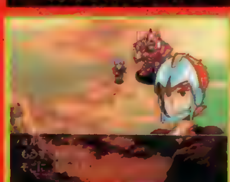
リアルロボットがスポット参戦!!

ゲームに登場するキャラクター&ロボットは、歴代勇者シリーズ以外に、ボトムズ、ガリアン、ダグラムの3作品からも登場! しかし、コテコテの勇者シリーズの世界観で展開するこのゲームでは、直接的に関わってくることはない。基本的にリアル系の世界は遥か宇宙(または別次元)という設定。瞬兵がそちらの次元に迷い込んでしまうという展開になっている。このため、キリコやクリンが勇者とともに戦うということはない。

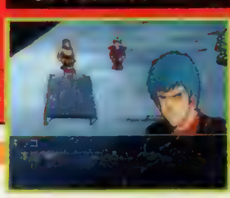
太陽の牙ダグラム



機甲界ガリアン

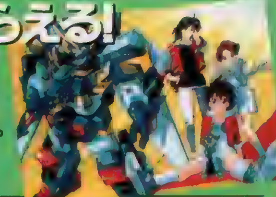


装甲騎兵ボトムズ



『ブレイブサーガ』オリジナルプレミアムカードがもらえる!

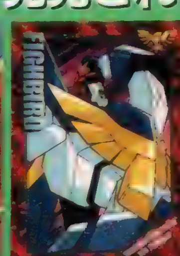
キャンペーン告知ポスターの貼ってあるお店でゲームを買うと、トレーディングコレクションに対応したオリジナルプレミアムカードがもらえる。限定10万セットの先着順。発売日はお店に急げ!!



さらに!! 『勇者シリーズ』のトレーディングカードが発売される!!

エクスカイザーからガオガイガー、そしてゲームオリジナル勇者バーンガーンまで、歴代勇者が一堂に集うトレーディングカードが発売。第1弾は1パック¥300で、全117種類。12月下旬発売予定。来年3〜4月には、第2弾の発売も予定されているぞ。








JALECO
原作：あかほりさとる
ゆうき未来
連載：「電撃コミックガオ！」
発行：メディアワークス　発売：主婦の友社
シーバス「ついに、俺様がプレイステーションのゲームになるぜ!!まあ、当然だがな…」
シャーリー「なにいってんの、ゲームでも借金まみれのくせに!」
シーバス「…（涙）」というわけで、ポケットステーション対応機能もついて、99年初冬、発売予定だ!!」
前代未聞！借金返済RPG!?
これが「あかほりさとる」原作・監修による超アクションRPGだ!!
人気声優陣フルボイスで登場!!
●シーバス（矢尾一樹）
●フィズ（今井由香）
●キッス（西村ちなみ）
●幻味（林延年）
●ミリオン（瀧本富士子）
●シャーリー ゲームオリジナルキャラクター（高橋美紀）
文化放送（1134KHz）「矢尾一樹のシーバス1-2-3」（毎週金曜日26：00～26：30）大好評オンエア中!!
外道パワーで傍若無人。無敵で不死身のチェイスマスター「生き霊王シーバス」プレイステーションでいよいよ登場！
シーバス 1·2·3 ワン-ツー-スリー
99年発売予定　価格：未定
PlayStation
ジャンル：アクションRPG
PocketStation対応
DUAL SHOCK対応
©あかほりさとる・ゆうき未来・メディアワークス　©1999 JALECO LTD.
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。
TETRIS PLUS
NEWS!
超お買得！あの「テトリスプラス」が、なんと2,800円（税別）で新登場！
TETRIS PLUS™ ©1996 The Tetris Company, LLC.


GO GO RPG
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
電撃PSは
RPGの味方です
ファイナルファンタジーVIII
マール王国の人形姫
テイルズ オブ ファンタジア
チョコボの不思議なダンジョン2
サガ フロンティアII
デビルサマナー ソウルハッカーズ
桃太郎伝説
Sonata
イラスト／C次郎

FINAL FANTA

ファイナルファンタジーVIII



ラグナロク
縦横無尽に空を舞い、強力な武装ですべての敵を一掃!!
神に挑戦するかのごとく天空を跳梁する飛空艇、その名は
ラグナロク……。すべてが謎に包まれた、世界最高の飛空艇。

VIIIの飛空艇を初公開!!

スコールたちが乗り込むことになる飛空艇ラグナロク。某国で密かに建造された飛空艇で、スリムな船体ながら大型出力機関2基が搭載されており、航空機を上回る最高速度と高い機動性を誇る。すでに建造から20年が過ぎているが、コレに匹敵する飛空艇は存在せず、現在でも最高水準の飛空艇として君臨している。同型艦はマーキングの違いなどで最低2機が確認されているが、それ以外は一切謎に包まれている。スコールたちが乗り込むということ以外、どういった経緯で入手するかなどは残念ながら不明。

基準排水量	2,850t
公試排水量	3,134t
最大排水量	3,450t
全長	108m
全幅	77m
全高	(着陸時)54m
全高	(飛行時)65m

乗員	4名(操縦手、副操縦手兼無線手、砲手、艇長に加えて10名程度の乗員が搭乗可能)
武装	609mm荷電粒子ビーム×1 152mm多銃身レーザー×2
主機関	反応型12段圧縮タービン(推力22,500kg)×2
補助機関	反応型6段圧縮タービン(推力2,480kg)×4
最大速度	11.8km/s

基準排水量……推進剤、弾薬、乗員なども一切搭載しない状態の重量

公試排水量……推進剤を1/3、弾薬などを満載した状態の重量。推進剤の使用を行きに1/3、戦場で1/3、帰りに1/3と仮定し、戦場での重量を示す

最大排水量……推進剤、弾薬、乗員なども満載した状態の重量

SYⅧ

FINAL FANTASYⅧ
ファイナルファンタジーⅧ

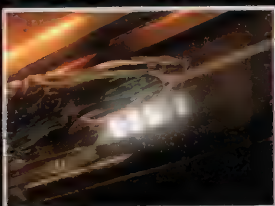
2.11 RPG	▶¥7,800（CD4枚組） ▶スクウェア
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、PS

待望の発売日に向け、いよいよカウントダウンが始まった『ファイナルファンタジーⅧ』。発売2カ月前となる今回は、ついに公開された飛空艇ラグナロクを始め、『Ⅷ』に登場する乗物を完全公開!! 加えて、G.F.やサブキャラ、そしてもう1人の主人公・ラグナに関する情報など、気になって仕方なかった情報を一挙に掲載!!

今度の舞台は宇宙に広がる!?

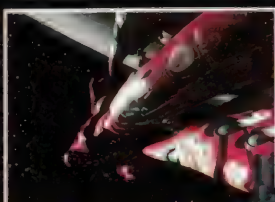
ラグナロクの活躍の場となるのはやはり大空。これまでのシリーズの飛空艇と同様、空を[illegible]る[illegible]確実なの[illegible]、右にある[illegible]ムービーではどういうワケか宇宙へ飛び立っている。今度の冒険は、宇宙にまで足を伸ばすことになるのだろうか？





ここは宇宙？

これが問題のシーン。ラグナロクが飛び立った先は、どう見ても宇宙空間。この飛空艇は宇宙航行も可能なのか!?





【前部】



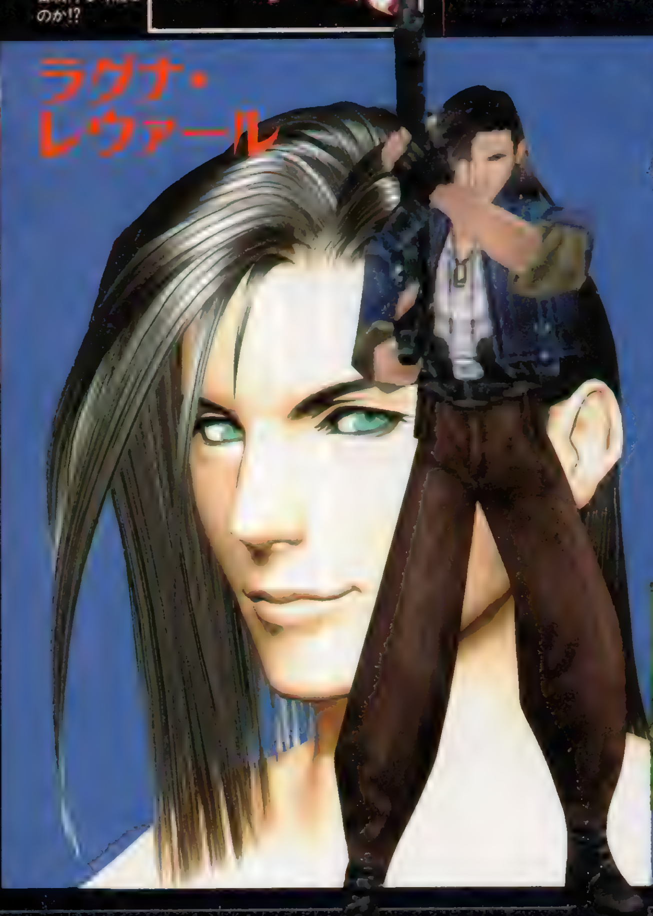
【後部】

P.89ではゲーム画面を公開!

▲ラグナロクの前部アップ。ドラゴンを思い起こさせる生物的なフォルムが特徴。船体下部にあるのは主武装の荷電粒子砲。装備位置が船体から離れているため、上方の船体に遮られている部分以外の、ほぼ360全方向を射界に収めている。

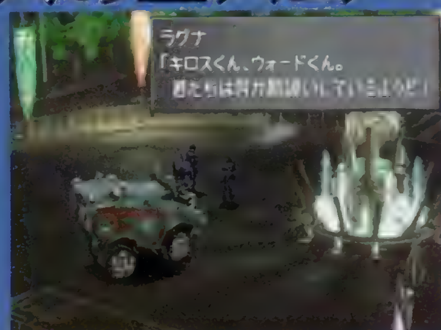
▶後部アップ。巨大なロングテールスタビライザー（安定装置）は、旋回時にはそれ自体が動き、急旋回では主機関が動くことで高い機動性を確保している。これらは舵輪1つで制御できるため、操縦は1人でも十分可能になっている。

ラグナ・レウァール



『Ⅷ』のカギを握るもう1人の主人公

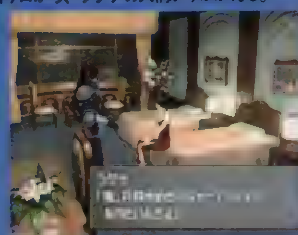
ジャーナリスト志望の軍人で、義理人情に厚い楽天家のラグナ。スコールとともに主人公として紹介されながら、これまで何の情報もなかったラグナだが、今回ついに彼に関するイベント写真を公開。まだスコールとのつながりは見えないが、果たしてどのように物語にからんでくるのか、興味は尽きない。画面に登場しているキロス、ウォードという2人のキャラを始め、詳しい情報は次号でお伝えする。



▲落ち着いた語り口から、ラグナの人柄がうかがえる。



◀部下に指示をするラグナ。これは何かの任務の途中だろうか。



◀ジャーナリスト転向の夢を語るラグナ。相手の女性は誰？

武器はマシンガン？

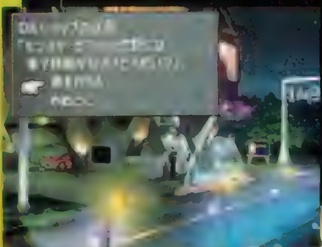
ラグナの使用する武器は正式には公開されていないが、CGを見る限りマシンガンを使うと見て間違いなさそうだ。

完全解明「Ⅷの乗物」

広大な大地はもとより、大空、海底など、様々なフィールドを駆け抜けることになる『Ⅷ』での旅。そんな果てしない旅に欠かせないものといえば、やはりキャラクターたちの足となってくれる乗物。飛空艇、チョコボ、列車など、シリーズおなじみの乗物から、『Ⅷ』で初登場となるレンタカーまで、ゲームに登場する数々の乗物を完全紹介。

レンタカー

ドライブだってOK!? 町から町への高速移動!!



◀町でクルマをレンタル。こういったレンタルショップが各町にあるぞ。



▼クルマを借りて、さっそく出発。乗用車だけに、移動できるのは平地だけになりそうだ。

今回の『Ⅷ』で初登場となる乗物、レンタカー。文字通り、一時的に借りて乗る乗用車のことだ。各町にはレンタカーショップがオープンしていて、町ごとに違う色・型の車があり、自由に借りて乗り回すことができる。もちろんレンタルなのだから返さなくてはならないぞ。ただ、貸し出しや返却の制度、料金体系などについては不明なのだ。



海辺をドライブ?

▲クルマの操作は自分で行う。デートスポットをのんびりドライブ、なんて楽しみもあるかも!?

町によって車種も変わる!?

いろんな町に完備されているレンタカーショップ。ここでレンタルできるクルマは、町によって違ってくるのだ。それぞれの町の特色に合わせて、様々な車種が用意されている。右にある写真は、その中のごく一部のもの。もしゲーム中にお気に入りの車種を見つけたら、どこで借りることができるかをしっかり覚えておく必要がありそうだ。





車に乗っていると……

レンタカーでの移動は、移動が速くなるということ以外そのメリットはわかっていない。しかし、写真を見ればわかるように、フィールドには道路が通っている。『FF』の過去のシリーズが、森と平野でエンカウント率が違ったように、車で道路を走っているときは、エンカウントしないということも十分考えられそうだ。移動が速く、快適な旅が期待できそう。



▲敵に出会いたくないときは、レンタカーを借りるといいかも!?

チョコボ

おなじみチョコボ、今度は新種も登場する!?

移動手段としてはシリーズの定番的な存在になっているチョコボ。今回、スコールがチョコボに乗ってフィールドを移動している画面写真をキャッチ。『Ⅷ』でも、メインの役どころはやはり乗物ということになりそうだ。しかし、写真にはチョコボの後ろをついてまわる小さなチョコボの姿(コチョコボ!?)が!! どうやら、こちらは、育成するなど、別のお楽しみ要素もありそうだぞ!!

チョコボの移動範囲は?

チョコボに乗って移動できる範囲は、前作『Ⅶ』での通常のチョコボと同じらしい。海チョコボや山チョコボなどといった、特殊な地形を走破できるチョコボも登場するかも?

▼チョコボに乗ってフィールドを移動するスコール。入手方法はまだ不明。



▼同じくチョコボ搭乗シーン。どんな場所でも、後ろに小さなチョコボの姿が。



いったいコイツはだれ……?

画面写真の中にいる小さなチョコボ。チョコボの後をついて回っているようだが、詳しくはまだ不明。G.F.として登場する、コチョコボと何か関係があるのか?もしかしたらアレで育てるのかも!?



列車

線路がある限りどこまでも!! 鋼の巨体が大地を走る!

町と町をつないで走る列車。今回も前作と同様、何らかのイベントで登場することになるようだ。しかし、パスポートを入手したあとならいつでも（列車が到着していれば）乗車が可能になるらしい。線路でつながれた特定の町の間を簡単に行き来できるので利用価値は高そうだ。



◀SeeD専用の車両も存在している。



▶ダイヤはどうなっているのだろうか。

バラム公国の西部を走る列車

列車が走る路線は、現時点ではバラム街からバラム公国西部の山間をつなぐもの（赤線）のみ確認されている。これ以外にも多くの路線がありそうだ。







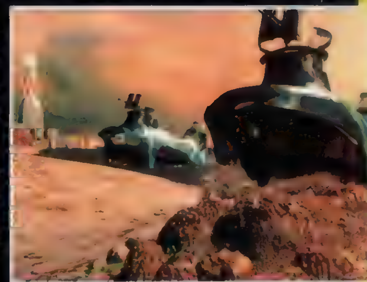
▲メンテナンス中で乗れない場合も……。
▶砂漠に向かう路線もあるようだ。

高速上陸艇

海上から急襲するガーデン専用艦

体験版でのムービーシーンでもおなじみの高速上陸艇。ガーデンの生徒やSeeDの隊員などを任務地へと運ぶための軍用艦だ。任務のイベントなどで乗船する場合、目的地へは自動的に運んでくれるようだ。イベント以外で自由に乗ることができるかどうかは、今のところ確認できていない。

▶いかにも軍用目的といった無骨なイメージ。任務でバラムを離れるときはこれを利用する。



▼船体には数々の武装が搭載されていることがわかる。自由に操れれば便利な乗物になるのだが。

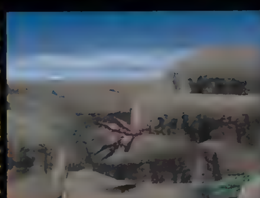


飛空艇

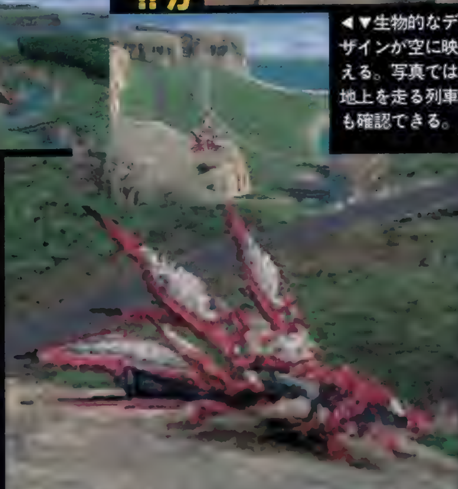
豊富な武装と機動性を誇る、空を駆ける遊撃手!!

チョコボと並び、シリーズの乗物として欠かすことができないのが飛空艇。今回スコールたちが乗り込むことになるのは、この超高機動飛空艇ラグナロクだ。手に入れる経緯については不明だが、前作のハイウインドのような、非常に重要な乗物となりそうだ。スペックなどの詳細な設定についてはP.86を参照してもらうとして、ここでは実際にゲーム中に飛んでいるシーンを紹介していくぞ。

真紅の機体が大空を舞う!!







◀▼生物的なデザインが空に映える。写真では、地上を走る列車も確認できる。

ガーデン専用バス

兵士運搬用のガーデン専用バス

ガーデンの生徒たちが使用するバス。といっても、任務のために使用するもので、通学用ではないようだ。ゲーム序盤、SeeD試験のためバラムの町に向かうときに使用することになる。性能的には、レンタカーと同様のようだ。

▼レンタカー同様、自分で操作することができる。



2体の新G.F.公開!!

様々な特色を持ち、キャラとともに成長していくG.F.。『Ⅷ』の裏のパーティキャラともいえるそのG.F.から、新たに判明した2体を紹介。加えて、物語の序盤で関わる2人のサブキャラクターも初公開!!

G.F.FILE⑦

セイレーン



美しき精霊の歌声が、沈黙の空間を生み出す!

海に棲むといわれる、美しい女性の姿をした音の精霊。彼女の歌声を聞いた者は声を奪われてしまうという言い伝え通り、召喚時の攻撃ではダメージに加えサイレスの効果を与える。ステータス異常に関するアビリティを多く覚える。中でも攻撃にステータス異常の属性をつける"ST攻撃J(ステータス攻撃ジャンクション)"は、貴重なアビリティの1つだ。

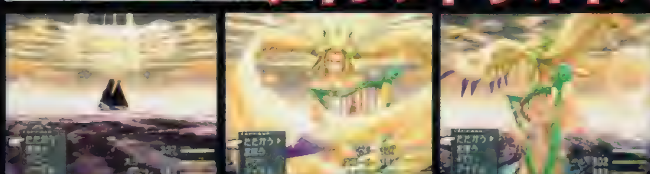
●主なアビリティ

ちりょう	味方1人のステータス異常を回復。(コマンドアビリティ)
ST薬精製	敵にST異常を起こさせる薬を作り出す。(メニューアビリティ)
ST防御J	魔法をジャンクションすることでST異常を防ぐ。(Jアビリティ)

●属性……—
●攻撃……サイレントヴォイス



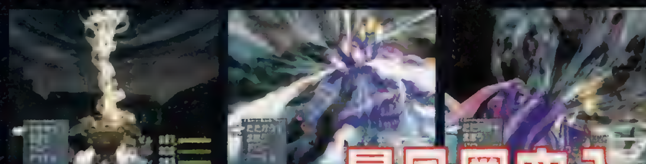
サイレントヴォイス



G.F.FILE⑧

パンデモニウム

一見すると獰猛(どうもう)そうだが、じつは穏やかな性格の風の魔神。しかし一度怒りに火がつけば、激しい竜巻ですべての敵を吹き飛ばす。風を司るだけあって、すばやさに関するアビリティを多く覚える。すばやさを左右するアビリティは貴重なので、確実に手に入れたいG.F.だ。



暴風圏突入

●主なアビリティ

すばやさ+20%	すばやさを20%アップさせる。(キャラクターアビリティ)
すばやさJ	魔法をジャンクションすることですばやさを上げる。(Jアビリティ)

●属性……風
●攻撃……暴風圏突入

▼▶しっぽのような物は空気袋。ここに空気をため込み放出する。



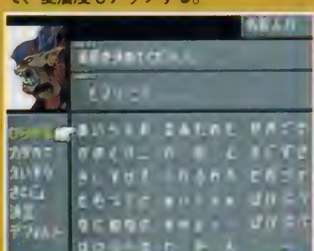
静かなる魔神の怒りが、竜巻を巻き起こす!

CHECK★POINT

G.F.の召喚とレベルアップ

G.F.は、キャラクターにジャンクション(装備)し、コマンドアビリティの「G.F.」を使うことで召喚攻撃が可能になる。また、ジャンクションしたまま戦闘をすることで(召喚するしないにかかわらず)、キャラとともにレベルアップしていくのだ。レベルアップにより、HPや召喚時の攻撃力などが上がっていくぞ。キャラだけではなく、G.F.を育てていくことも楽しさの1つとなっているのだ。

▼G.F.には名前をつけることができるので、愛着度もアップする。

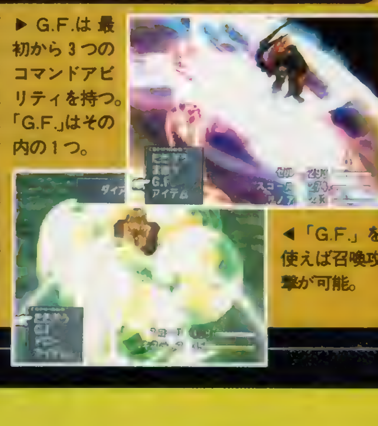


CHECK★POINT

G.F.とアビリティの関係

G.F.は、キャラにジャンクションしたまま戦うことでAPと呼ばれるポイントを得ていく。これを貯めることでG.F.は様々なアビリティを覚えていくのだ。覚えたアビリティは、ジャンクションしているキャラにつけることで効果を発揮する。G.F.をしっかり育て、多くのアビリティを覚えさせれば、それだけキャラも強化されていくのだ。

▶G.F.は最初から3つのコマンドアビリティを持つ。「G.F.」はその内の1つ。



◀「G.F.」を使えば召喚攻撃が可能。

前回登場のG.F.たち

炎を操る魔神。初期HPや攻撃力が高く、覚えるアビリティも攻撃力系のものが中心。

●主なアビリティ	とつげき 属性攻撃J 炎魔法精製
●属性	炎
●攻撃	地獄の火炎


G.F.FILE 1 イフリート

海を支配する偉大なる聖竜。サポート系のアビリティを中心に覚えていく。

●主なアビリティ	かいふく 魔法防御+20% サポート魔法精製
●属性	水
●攻撃	大海嘯


G.F.FILE 2 リヴァイアサン

氷を総べる女王。シヴァ自身の能力値は低いが、覚えるアビリティは強力。

●主なアビリティ	しのせんこく 魔法防御+10% 冷気魔法精製
●属性	氷
●攻撃	ダイアモンドダスト


G.F.FILE 3 シヴァ

聖なる力で命を与えられた巨人。回復、補助系のアビリティを覚えていく。

●主なアビリティ	そせい 魔法防御J くすりのちしき
●属性	聖
●攻撃	聖なる審判


G.F.FILE 4 アレクサンダー

高い知能と魔力を持った雷を司る精霊。主に魔力を強化させるアビリティを覚えていく。

●主なアビリティ	魔力+10% 魔力J 雷魔法精製
●属性	雷
●攻撃	サンダーストーム


G.F.FILE 5 ケツァクウァトル

アイテムのギサールの野菜を使うことで召喚できる特殊なG.F.。通常のG.F.とは違って、キャラにジャンクションすることはできない。どうやら通常のG.F.とは違った成長をしていくらしいが、詳しくはまだ不明となっている。召喚攻撃は「チョコファイア」。


G.F.FILE !! コチョコボ

TOPIC

サイファーを取り巻く2人のサブキャラ



ゲームの序盤で物語に関わってくる2人のサブキャラを公開。サイファーとともに風紀委員を務める、風神と雷神の2人だ。ともにサイファーに心酔しており、彼の命令には絶対服従。そのためか、スコールに対して敵意を持っているようだ。

サイファー
何かとスコールとぶつかり合う、SeeD候補生。兵士養成学校ガーデンでは風紀委員を務め、他の生徒に圧力をかけている。

風神

熱い思いを胸に秘めた物静かな美女

FUUJIN

漢字のみで話すのが特徴的な、中国系(?)の寡黙な美女。外見からは冷たい印象を受けるが内に秘めた思いは意外に熱い。非常に気が強く、男を見下している面があるが、サイファーに対してだけは献身的に尽くす。余計なことばかりする雷神を足蹴にしつつも、サイファーの次には気にかけているらしい。

無口
無表情
姉御肌的美女



▼風神のセリフに注目。なぜか漢字だけでしゃべっている。意思の疎通に必要な単語のみしゃべり、余計なことは言わない。





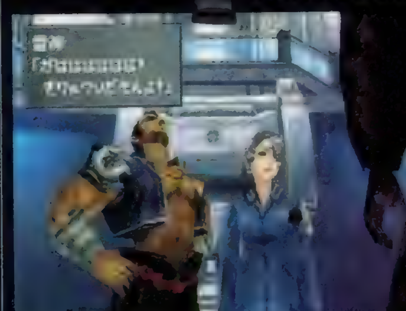
雷神

サイファーに心酔する、純粋な大男

RAIJIN

風神とともに、常にサイファーの側にいる風紀委員。体の大きさのわりには、けっこう気が小さく、風神の尻に敷かれている。「〜だもんよ」が口癖で、あまり物事を深く考えない性格。ある意味、純粋な心の持ち主であり、すぐに騙されたり、利用されてしまうところも。いつも余計なことを言っては、風神から蹴りを食らわされる。

▼粗暴だけど、どこか憎めない性格の雷神。サイファーだけでなく、風神にも頭が上がらないようだ。





2人の熱い



ケンカはやめよう

激しく火花を散らすコルネットとエトワール。今度は、いったい何のことでケンカをしているのかな？　毎度毎度のこととはいえ、王子さまもクルルも呆れ顔。でも、2人ともなんだか、と～っても生き生きしているように見えるよね。「ケンカするほど仲がいい」っていうことかな？　でも、ほどほどに

☆ライト感覚のRPG

「マール」はファンタジックな世界を舞台にしたRPGで、戦闘はSLG風になっている。でも戦闘はぜんぜん難しくないので、SLGが苦手という人でも安心。まるで絵本を読むように、気軽に「マール」のお話を楽しむことができちゃうのだ。



◀戦闘では、コルネットや人形たちが大活躍！



▲イベントでは、子ども時代を回想するシーンもある。

いよいよ発売直前！ 人形&

マール王国の

バトル！

☆ミュージカルイベントもグッド

このゲームには、キャラクターたちが歌を歌う「ミュージカルイベント」と呼ばれるイベントがいくつか用意されている。優しい歌、楽しい歌、恋の歌など、どれも「マール」の雰囲気にピッタリのものばかりで、ゲームの魅力をよりアップしているのだ。いったい、どんな場面があるのか？　楽しみに待っていてね。



◀森の中でコルネットが、お母さんから教えてもらった歌を歌う。



▲ミス・マール王国コンテストで、エトワールが美声を披露！



ストーリーを大紹介!!

人形姫

ファンのみんな、お待たせしました！　コルネットとクルルの冒険物語『マール王国の人形姫』の発売も、あと１週間。そんなわけで発売直前となる今回は、仲間になる10体の人形&前号までのストーリーの続きを紹介。さらに情報コーナーでは、あの「クルルのひみつ手帳」の内容にも迫っちゃうぞ！

マール王国の人形姫

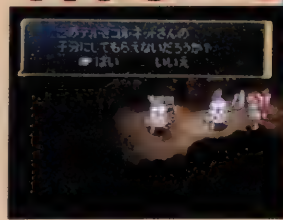
12.17 RPG	▶¥5,800　▶日本一ソフトウェア
	▶MC(1ブロック)

PUPPET 人形

コルネットの心強い仲間たち



魔女マージョリーに連れさられてしまった王子さまを助け出すために、冒険の旅に出るコルネットとクルルの2人。でも、外の世界にはモンスターがウヨウヨいるし、マージョリー一家も待ちかまえています。でも、心配無用！ そんな2人を助けてくれる、と〜っても心強い味方・人形たちがいるのだ。ここでは初登場となる3体を合わせ、10体の人形たちを新イラストとともに紹介するぞ。しっかりチェックして、メインで使っていく人形をあらかじめ決めておいてもいいかもしれないね。





▲人形たちは、いろんな場所でコルネットが来るのを待っている。マール王国内を旅して、全員仲間にしちゃおう。

◀Lくんを着たコルネット。言っていることは立派なんだけど、この格好では説得力はぜんぜんないよね（笑）。

CHECK 人形はほかにもいる!

実は今回紹介した10体以外にも、仲間になる人形が5体もいるのだ。さらに、普通では絶対に仲間にならない隠し人形もいるらしいのだが……。

シャルテ



最初に仲間になる女の子タイプの人形で属性は〈聖〉。行方不明のテラという姉の人形がいる。コルネットの仲間になったのも、テラを探すという目的があったため。また、回復魔法が使える数少ない人形の一体なので、戦闘では大活躍してくれる。



◀回復魔法だけでなく、〈聖〉の攻撃魔法・セイント系の魔法も使える。

Lくん



〈雷〉の属性を持つヌイグルミで、サンダー系の魔法を得意としている。「おいどんは〜ゴワス」という相撲取り（？）のような言葉づかいが特徴的。古い劇場の倉庫でホコリをかぶっていたが、コルネットのコンテストの衣装になるため仲間になる。



▲攻撃時、顔つきが勇ましくなり、ボクシンググローブを装着する（笑）。

テラ



シャルテの姉である女の子タイプの人形。属性はシャルテとは対極に位置する〈魔〉で、メテオ系やスリープ系などの魔法を使いこなす。以前に持ち主だった女の子にいじめられていたために、人を信じられなくなり、モンスターの仲間としてコルネットとシャルテの前に現れる。



◀通常攻撃時には、手にした機関砲（？）を連射して攻撃するぞ。

レジェム



コルネットが不思議の森で出会う、不思議な人形。その正体は、魔の神フェートの使いであるレジェムで、当然属性は〈魔〉。テラと同様、メテオ系やスリープ系の魔法を得意としている。迷子になっていて、魔の国に住むフェートの下に戻るためにコルネットの仲間になる。



◀スリープの魔法を使うレジェム。ちなみに魔の神フェートは、魔物を監視する役目を担っている神である。

デューク



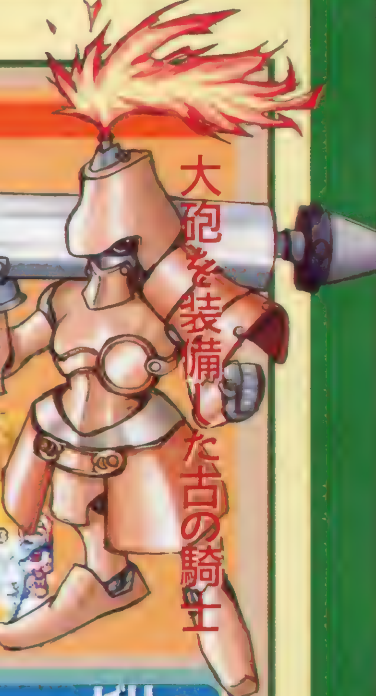
豪剣をふるう古の騎士

鋼の鎧に身を包んだ騎士タイプの人形で、攻撃力はトップクラス。属性は〈水〉だが、魔法を使うことはできない。ただし、気合いを溜めるなどして自分の攻撃力をアップさせる「とくしゅ」技を持っている。



▲鋼の剣から繰り出されるその攻撃の威力は、まさに一撃必殺！　非常に頼りになる人形なのだ。

アルバトロス



大砲を装備した古の騎士

デューク同様、鋼の鎧に身を包んだ騎士タイプの人形だが、違うのは右手が遠距離攻撃用の大砲になっていること。属性は〈炎〉で、ファイア系の魔法に似た攻撃系の「とくしゅ」技を使うことができる。



▶遠距離攻撃用の人形なので、後方からの支援にあたらせよう。

チバ



居合いで敵を切る古の侍

NEW

〈地〉属性の侍タイプの人形で、手にした刀による居合いで敵を切る。魔法を使うことはできないが、気合いを溜めて攻撃力をアップさせることができる。また、チバ、デューク、アルバトロスの3体の人形は、古の三戦士と呼ばれている。



▲攻撃力をアップさせる「旋風」。ちなみに攻撃力はデュークに劣るが、スピードはピカイチ！

ビリー



魔法使いの長兄

お笑いヒーロー（?）・エッグマン3兄弟の長兄にして、〈炎〉の属性を持つ魔法使いの人形。攻撃・回復・補助の3種類の魔法をバランスよく使いこなすので、様々な局面に対応できる。また、MPとかしこさの高さは人形の中でもトップクラスである。



▶仲間の攻撃力をアップさせる「ブレイブハート」。

テル



アーチャーの次男

エッグマン3兄弟の次男で、遠距離攻撃が得意なアーチャータイプの人形。属性は〈地〉だが魔法は使えない。その代わりに、驚異的な射程を誇る「とくしゅ」技を使うことができる。



▲攻撃力はそれほど高くないが、後方からの支援に徹すれば大活躍してくれるはずだ。

キッド



ファイターの三男

エッグマン3兄弟の三男で、〈風〉の属性を持つファイタータイプの人形。テルと同じで魔法は使えないのだが、非常に高い攻撃力を持つ「とくしゅ」技を持っている。3人の夢は、本物のヒーローになること。



▶見た目はカワイイが、その力は侮れないぞ。

STORY 物語

ミス・マール王国コンテスト開催！



前号では、不思議の森で出会った王子さまにひと目惚れしてしまったコルネットが、ミス・マール王国コンテストに出場するために衣装（Lくん）を探し出すところまでのストーリーを紹介した。今回は、いよいよ始まるコンテストのストーリーを見ていくことにしよう。



▶ホコリをかぶったLくんを発見！　でも、本当に衣装にして大丈夫？

①コンテスト開始！

衣装となるLくんを仲間にしたコルネットは、コンテストが行われるマール城へと向かいました。今回のコンテストの審査は3種類。衣装を着て自分を表現する「衣装センス」、なぜか実際に戦って指揮官としての能力を試す「指揮能力」、自分の得意な歌を歌う「マイソング」でした。



▲女王さまからの開催の挨拶。そう聞いたからにはがんばらないと！

②Lくん大活躍（笑）

コンテストの詳しい内容が説明され、第一審査「衣装センス」が始まりました。次々と華やかな衣装を着てステージに立つ女の子たち。そして、いよいよコルネットの番です。Lくんを着て登場したコルネットに観客は大爆笑。大恥をかいてしまいます。第一審査が終わったあと、そのことでクルルを責めると、クルルはどこかへ行ってしまいました。



◀Lくんを着て登場。これだけでも十分に恥ずかしいのに……。



▶慣れないせいでバランスを崩して思いっきりこけてしまった。お約束（？）な展開とはいえ、恥ずかしすぎ。ちょっとかわいそうだね。

③コルネットVSオリビア

クルルのいないまま、第二審査「指揮能力」に望むことになったコルネット。その第1回戦でオリビアに勝つことができましたが、ラッパの力がちゃんと出せませんでした。いったい、どうしてしまったのでしょう？



◀苦戦はしたが、なんとか勝つことができたコルネット。

④ラッパの力の源は……





▼▶クルルが教えてくれたラッパのことラッパの力がうまく出なかったのは、クルルがいなくなってしまったせい？

第1回戦のあと、コルネットは子どもの頃のことを思い出しました。あの頃から仲良しだったクルルに、コルネットはラッパの秘密を教えてもらったことがあるのです。このラッパは願いを叶えてくれる不思議なラッパだけど、コルネットを想ってくれる人がいないと、その力を発揮することができないことを……。

⑤ケンカ



▲コルネットは、第一審査の前にエトワールが父親とケンカしているのを見かけたのです。

子どもの頃のことを思い出したあと、コルネットはエトワールに会いに行きます。お父さんとケンカしているエトワールに仲直りを進めるためです。でもそこでエトワールに、自分こそクルルと仲直りしなさいと言われてケンカに。結局、決勝戦で負けたほうが最初に仲直りをすることになったのでした。

⑥ごめんね

どちらが先に仲直りをするかを賭けた決勝戦。コルネットは十分な力を出せずにエトワールに負けてしまいました。気絶してしまい、意識を取り戻すとそこにクルルが……。コルネットは、素直に謝ってクルルと仲直りしました。



◀ようやくコルネットは、大切な存在に気がついたのでした。

⑦コルネット＆エトワール熱唱

無事にクルルと仲直りできたコルネットは、ついに第三審査「マイソング」にのぞむことに。ここまで残ったのはコルネットとエトワールだけ。2人は順番に歌いました。コルネットはクルルに対する感謝の気持ちを込めて、エトワールは父親に対して自分の本音を込めて……。そして見事2人は同時優勝を果たし、花嫁候補に選ばれ、ダンスパーティに招待されたのでした。



続きはゲームで楽しんでね♥



クルルの情報コーナー 第6回

もう発売まであとわずか！　今回もイラスト紹介や「ひみつ手帳」の内容など、気合いを入れてお届けしちゃうね。

① イラスト紹介

このイラスト紹介も今回で３回目だね。ようやく定着してきたって感じかな？これからも、バンバン紹介していくつもりなので、ハガキをた～くさん送ってね♥　コルネットと一緒に首を長くして待ってるよ。

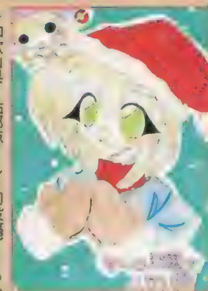
▼東京都　池凪トモエさん：掲載が遅れちゃってごめんね。ところで、あたしの指って４本なの。知ってた？



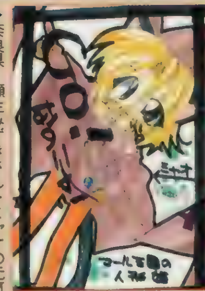


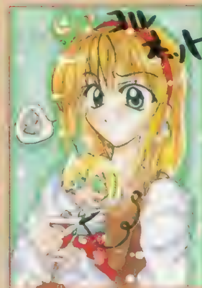
▲岩手県　瑞姫玉蘭さん：ひと足早くメリークリスマス！　早くケーキが食べたいなぁ～。

▶和歌山県　祐耶諒さん：初投稿どうもありがとう。それにしても、あたしのクリクリな目が、と～ってもプリティ♥



▶奈良県　瀬生みずきさん：ミャオの元気さがよく描けていてグッド！　次は色鉛筆でチャレンジしてみてね。





◀神奈川県　宮崎友貴さん：一生懸命王子さまの人形を作っているコルネット。悪戦苦闘しているその表情がいいね。



◀千葉県　くめさん：本当に王子さまってかっこいいんだよね。コルネットがメロメロになっちゃうのもわかるよね。

②「ひみつ手帳」の内容を大公開

お待たせしました！　前号で約束したとおり「マール王国の人形姫　公式　クルルのひみつ手帳」の内容を大公開しちゃうよ。じゃあ、右のカコミをチェックしてね。……どう、読んだ？　すごいでしょ。しかも、カバーイラストは「ひみつ手帳」用のオリジナル描き下ろしなんだから。これはもう絶対買いだよね。この「ひみつ手帳」の判型はＡ５、値段は950円（税別）、発売日は12月24日（※１）だから、忘れずに本屋さんへ行ってね♥

6つのひみつ

1 ギャラリー
雑誌やポスター、ポストカードなどで使ったイラストをた～くさん掲載！　しかも、ここでしか見れない超レアなイラストだってあるんだから。

2 ストーリー
ゲーム序盤のストーリーをイメージイラストで紹介。このイラストは記事でも何回か掲載したけど、いっぺんに全部見れるのは今回が初めてだよ。

3 キャラ＆人形
メインキャラと人形のプロフィールをイラスト＆画面写真とともに紹介。しかも、記事では紹介できなかった超重要キャラもいるよ。

4 攻略
シナリオフローチャート、人形を仲間にする方法、各種攻略データなどを掲載！　これで「マール」の攻略はバッチリＯＫだね。

5 エトセトラ
ここでは、設定原画とミュージカルイベントの楽譜を掲載。もっともっと「マール」のことを知りたいというファンにオススメだよ。

6 情報コーナー
そう、このコーナーが「ひみつ手帳」にも登場！　肝心の内容はというと、ゲーム中では明かされなかったいろ～んな秘密を教えちゃうのだ。



カバーイラスト

③ 藤野かほる直撃インタビュー・その3

Vol.89、91に引き続き、元気いっぱいのコルネットを歌で演じてくれた藤野かほるさん直撃インタビュー第３弾だよ。

クルル：セリフではなく、歌のみでキャラを演じたのは初めてだと思いますが、どうでした？

藤野：初めは「ミュージカル」といわれても実感がわきませんでした。収録に入って、しみじみと「あぁ歌が多いのではなくて、歌がメインのゲームなんだな」と思うようになりました。どんどん新しい歌をもらって、だんだん調子も出てきて収録が終わるとドッと疲れました。約２カ月間の収録で、１曲録ったら何日もかけて次の曲を練習して、また録っての繰り返しで、途中で収録日に重なった「森川智之さん」「天野由梨さん」「富沢美智恵さん」に励ましの言葉もいただいて、とても充実したお仕事だったと思います。スタッフの皆さんからも「頑張ったね！」と褒めてもらいました。だんだん子どもチックになったのは、そのせいかもしれません。根が子どもなもんでちょっと褒められるだけで嬉しいんです。

クルル：ちなみに歌うことは好きですか？

藤野：好きです、カラオケは。他人の歌を歌うのは楽ですが、お仕事で自分の歌を歌うのは難しいです。特に、キャラクターで歌うのはどんなものでも難しいです。でも今回はリラックスしてたし、キャラクターもそんなに意識しないで歌えたので、ほんっと～に楽しかったです！

クルル：どうもありがとうございました。

④ ハガキ募集

このコーナーでは、みんなからの思いのこもったイラストハガキを大募集中！　あ、それからね、あたしやコルネットのイラストが多いのはとっても嬉しいんだけど、エトワールとか人形たちのイラストなんかも描いてくれると嬉しいかな。もちろん、記事に関する感想なんかを送ってくれてもいいよ。あて先は下を見てね。それじゃ、よろしくね。

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
「クルルの情報コーナー」係まで

※１）発行／メディアワークス・発売／主婦の友社



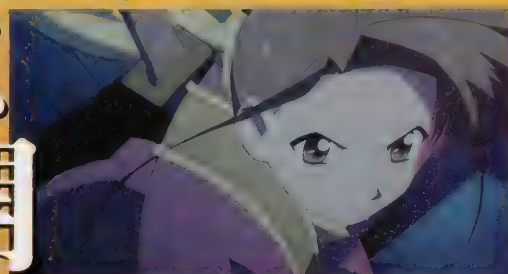
発売直前

タイトル発表時から人気爆発の、話題のRPG『テイルズ オブ ファンタジア』。発売まであと2週間ほどに迫った今回は、総まとめ編として、元祖・SFC版との違いや前作『TOD』から進化したシステム面を徹底解説するぞ。さらに序盤のストーリーも紹介していくので、初めての人や忘れてしまった人も、これを見ればバッチリ！　また、最新のデジタルアニメーション技術を使った、OPムービーも大公開！





OP【オープニング】ムービー ついに初公開



テイルズ オブ ファンタジア

12/23	▶¥5,800	▶ナムコ
RPG	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)	

TALES OF PHANTA

 ※画面は開発中のものです。

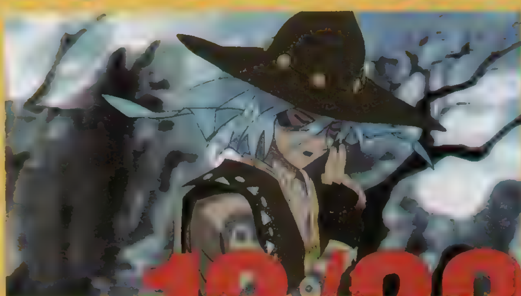
『TOP』の魅力まるわかり総力特集!!

システム&ストーリーを大研究

Animation ●アニメーション

圧巻のハイクオリティデジタルアニメが再び

『TOD』と同様に、『TOP』でも、デジタルアニメーション技術を使用したハイクオリティなOPムービーが用意されている。もちろん、製作は『TOD』のときと同じく「プロダクションI．G」。本編の名場面を再現した、珠玉のムービーが動き出す日も、もうすぐだ！



…12/23

気になるOPソングは?





※画面はＳＦＣ版です。





キミの冒険が始まる！

ASIA ®

System ●システム

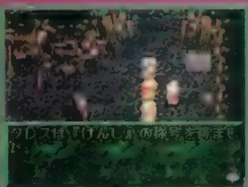
『TOP』を経て、より洗練された演出効果と遊びやすさに注目

3つの新システムを確認

このPS版『TOP』がただの移植版でないことは、これまでにもお伝えしてきた。ここでは、左で紹介する3つの新機能を始めとした、より遊びやすくなった部分を、戦闘、2Dマップ、3Dフィールドに分けて紹介しよう。

1 称号の獲得

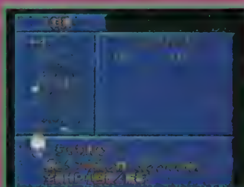
クレスたちの、現状の職業（クラス）を表すのが称号だ。最初は"見習い剣士"でスタートし、特定の条件（レベルアップ以外にもある）を満たすことで、新たな称号を得ることができる。



◀称号をすべて集めるのも、楽しそうだ。

2 フードサックの廃止

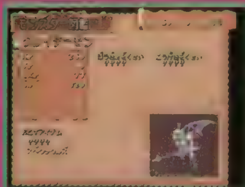
食料があれば、HPを自動回復してくれたフードサック。今回はその代わりとして、料理を作ることができるようになった。料理の種類も効能もさまざま、また料理関連のイベントも!?



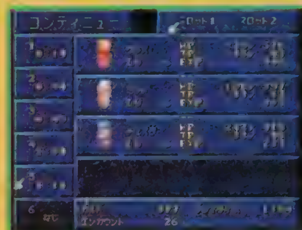
◀調理の仕方を覚える必要があるらしい。

3 モンスター図鑑

この図鑑は、今までに倒したモンスターを自動で記録してくれるスグレモノ。名前だけでなく、HPやTP、所持アイテムなどもバッチリ記録。もちろんいつでも見ることができるぞ。



◀これでもう攻略本いらず――かな？



◀最大15カ所までのセーブが可能になった。うれしいね。

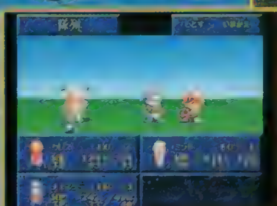
戦闘 リニアモーションバトル

『テイルズ』を象徴するリアルタイム戦闘システム



LMB（リニアモーションバトル）は、コマンド入力式の戦闘にリアルタイムと格闘の概念を導入した（SFC版当時）革新的な戦闘だった。

今回のPS版の戦闘は、そのLMBを発展させた『TOD』のELB（エンハンストLMB）をベースに、さらなる進化をさせたものだ。✚キーとボタンの組み合わせで、斬り、突きなど攻撃の使い分けが可能。術士の必殺技と合わせれば、ACTのような華麗な動きと緊張感が味わえる。"RPGでもっとも楽しい戦闘"になる。

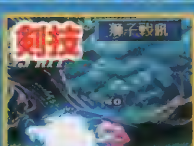




▲▶『TOD』であった、仲間との連係プレイももちろんアリ。コンボカウンターやチェイシングなども用意されているから、また記録を塗り替えようとする人、続出か!?

戦闘を彩る華麗な必殺技

クレスの剣技を始め、3系統に分かれた魔法など、どれもが戦局を左右する威力を持った技ばかり。もちろん、その演出にも注目だ。









CHECK! より格闘ACTっぽく

『TOD』のELBになって一番驚いたのは、まるで格闘ACTさながらにキャンセル（※1）ができたこと。そして、今回のPS版『TOP』では、通常技・通常技とチェーン（※2）して、必殺技を出すことができるようになった。連続技の幅も広がるぞ。





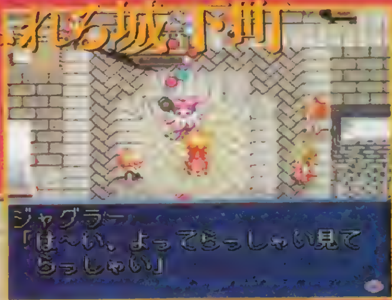


▶斬り～突き～必殺技、と格闘ACTのような連係も可能。

※1 通常技の戻りモーションを強制的に中断し、必殺技を出すテクニック。格闘ACT用語。

※2 通常技から通常技へと連続して出すテクニック。やはり、格闘ACT用語。

活気あふれる城下町





▼▶続々とポリゴン化する最近のRPGの中、2Dにこだわるだけはある美しさ。SFC版と比べるのもおもしろいかも?

全グラフィックを徹底的に改修! 2Dマップ

PS版「TOP」では、基本的なマップ構成はSFC版と同じ。SFC版をプレイしている人なら、昔の記憶を頼りにプレイしても迷うことはないだろう。ただ、表示されるチップ（キャラ・背景などのパーツ）のグラフィックは完全にリニューアル！　雰囲気としては、「TOD」に非常に近い。細部まで手を抜かない、製作者の作品へのこだわり（愛?）が感じられる。

DUNGEON





◀▲[illegible]リ。自然や人工のダンジョンの違いなど、ひと目でわかるのも、2Dグラフィックならではの強みだろう。

闇が支配するダンジョン

CHECK! 細かな演出の強化!

PS版では、グラフィックの改修にともなって、各演出面がパワーアップ。SFC版でもあった、水面の波紋や雷鳴・雷光などの演出を洗練！　また、特定のイベントでは声の演出も挿入され、より臨場感が増しているぞ。





▲水面に映る雲など、細かい部分も注目しよう。
◀オープニングも、声の演出でより印象的に。

3D フィールド



▶こんな視点変更も、ポリゴンなら自由自在。2Dと3Dの良いところを組み合わせた演出面は、さすがと言える。

世界の広さを感じさせる立体感のあるフィールド

SFC版「TOP」のフィールドマップは、2Dで描かれた背景を、SFCの拡大縮小機能を使って擬似的に3D表示していた。一方、最新のPS版ではPSというハードの特性を生かし、フィールドマップは3Dフルポリゴンで構築されているのだ。また、「TOD」のときにはなかった背景透過機能や視点変更機能、斜め移動といった新たな機能を追加して、より快適な移動ができるようになっている。

FIELD

視点変更もOK!



▶[illegible]



背景の後ろに隠れても安心

◀自キャラが、大きな山などの背景の後ろに隠れてしまったときは、この透過機能（自動的に発動）が役に立つ。視点回転と合[illegible]

CHECK! 「おしゃべり」も健在!

「TOD」にあったシステムと同様の“フェイスチャットシステム”が、今回も用意されている。フィールドマップ上で、セレクトボタンを押すことで、好きなときにキャラ同士を会話させることができる。現在の目的地や行動などを確かめたいときに、重宝するぞ。



▲ゲーム進行とは関係ない、雑談も用意されているらしい。もちろん、フルボイス！

Story ●ストーリー

序盤のストーリー展開をキャラクターとともに大公開

ここでは、ゲーム序盤のストーリーの流れをダイジェストで紹介。同時に、そこに登場するキャラクターのプロフィールにも迫っていこう。ＳＦＣ版でやりこんだ人も、ＰＳ版で初プレイの人も、予習のつもりでしっかりと読んでおいてほしい。もしかしたら、実際のプレイで役立つかもしれないぞ？

クレス・アルベイン



トーティス村に住む主人公の少年。父親か村の剣術指南役ということもあり、本人もかなりの素質を秘めている。正義感か強く、他人をいたわる優しい気持ちの持ち主で、村の人からの信頼も厚い。CV（声優）は草尾毅さん。



▲クレスとチェスターの狩りは日常生活の一部らしい。



▶森についてほどなく、イノシシを発見！　大物だ。

ある日常…

at トーティス村

トーティス村。クレスの実家である剣術道場に、父・ミゲールの師匠のトリスタンが訪ねてきていること以外は平凡な一日であった。そしてクレスは、親友のチェスターと、南の森に狩りに出かけることになる。母・マリアらと言葉を交わし、村をあとにする２人。このあと過酷な運命が待ち受けているとも知らずに……。

謎の声

at 南の森



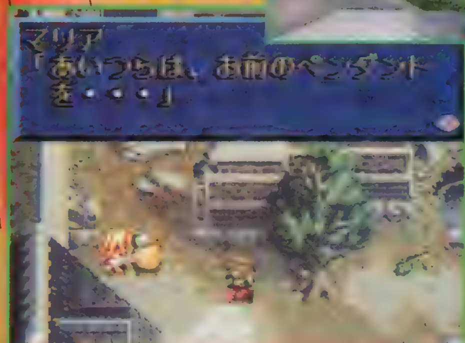


▲この人物はいったい……謎は深まる。
▶トーティス村に炎が!?　急げ、クレス。

獲物であるイノシシを追って、森の奥へと入り込む２人。やがて、１本の枯れ果てた大樹の前にたどり着いたクレスは、そこで大樹が緑にしげる幻影と「樹をけがさないで……」という謎の声を聞く。

at トーティス村

イノシシを捕まえ、帰り支度をする２人の耳に飛び込んで来たのは、村の危機を告げる警鐘！　駆け付けた２人が見たのは、炎に包まれた村の姿だった。



▲とき既に遅く……クレスの両親を始め、村人は全滅。クレスのペンダントを奪いにきた集団の仕業だというが……。

トーティス炎上！

叔父の裏切り

at ユークリッドの都

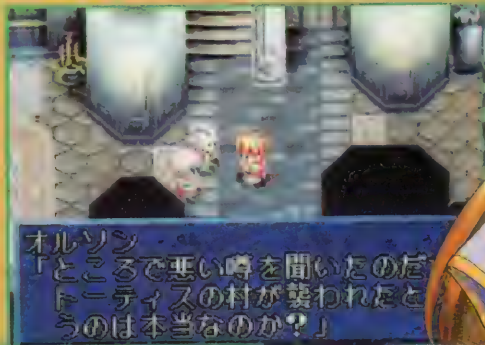
村を襲った集団の狙いが、自分の持つペンダントだと知ったクレス。村人を埋葬するというチェスターと一時別れ、母の言葉通りにユークリッドの都へやって来た。唯一の肉親である叔父・オルソンの家を訪ね、とりあえずの宿を確保する。叔父の勧めもあり、眠りについたクレス……その夜、鎧に身を固めた兵士たちが彼を取り囲む。クレスは、叔父の手で売られてしまったのか!?

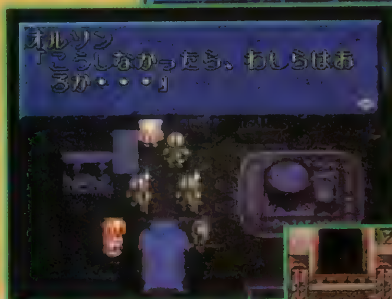
at ユークリッド城

クレスが連行されたのは、なんとユークリッド城。そこでクレスは、兵士たちを率いる謎の男に、例のペンダントと武器を奪われ、地下牢へと放りこまれてしまった。なんとか脱出を試みようとするクレスに、謎の女性の声がかかる。彼女の力を借り、牢屋から出てみると……。

at 地下通路

そこには、無残にも剣を突き立てられ生き絶えた女性の亡がらがあった。不思議な気分を覚えながらも、クレスは彼女の願いをかなえるため、ほかの牢屋に捕まっていた法術師の少女・ミントを助け出す。ミントの助言もあり、城の地下水路から地上に逃げ出すことに成功した2人。だが、いま一歩のところで、クレスはモンスターから毒を食らい倒れてしまう。

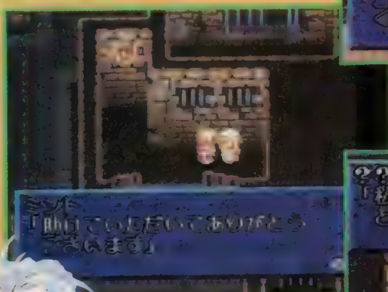




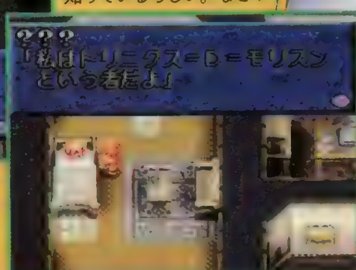
▲クレスを気遣う優しい叔父・叔母。だが、このあと彼らは……。
◀謎の兵士がクレスを襲う。彼らの正体は!?

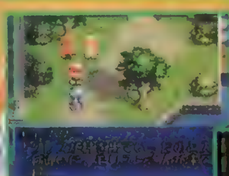
▶敵の目的はやはりペンダント！いまや、父母の形見なのだが……。
▼ミントとの出会い。この巡り合わせは、果たして偶然なのか!?

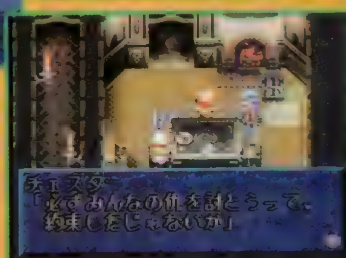




▼謎の男・モリスン。クレスやミントの両親のことを知っているらしい。なぜ？







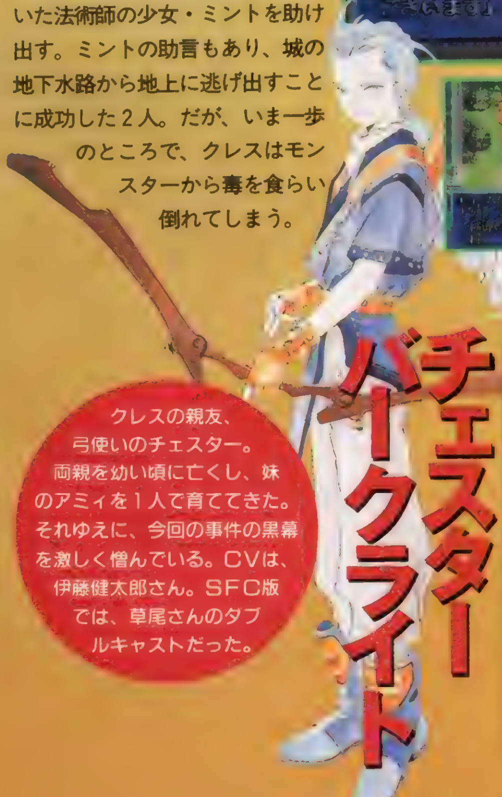
▲▶モリスン邸で、チェスターと再会。仇討ちのときは、いまだ！



ミント・アドネード

パーティの回復役のミント。優しく穏やかで控え目、と3拍子揃った本編のヒロインだ。また反面、しっかりとした意志の力を持つ、気丈な女の子でもある。CVは、SFC版と変わって、岩男潤子さん。ファンは要チェック。

運命の出会い



チェスター・バークライト

クレスの親友、弓使いのチェスター。両親を幼い頃に亡くし、妹のアミィを1人で育ててきた。それゆえに、今回の事件の黒幕を激しく憎んでいる。CVは、伊藤健太郎さん。SFC版では、草尾さんのタブルキャストだった。

再会そして…

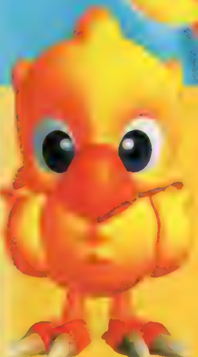
at モリスン邸

2人の危機を救ったのは、謎の男・モリスン。彼は、クレスのペンダントが黒い鎧の男に奪われたことを知ると、血相を変えて単身、地下墓地へと向かう。既に、なにかが始まっているのか？



真の戦いはこれからだ!!





クリスマスの楽しい贈り物!!

チョコボの不思議なダンジョン2™

待望の発売まであとわずかとなった『チョコボ2』。今回は、チョコボを取り巻くたくさんの仲間たちを紹介。彼らとチョコボが織りなすドラマの数々が冒険に華をそえてくれるぞ。

チョコボの不思議なダンジョン2

12/23 ダンジョンRPG	▶¥6,800 ▶スクウェア ※「不思議なデータディスク2」同梱
	▶MC(1ブロック)

ゆかいな仲間を大紹介!!

『チョコボ2』には、チョコボに何らかの形で協力してくれるキャラクターが9人登場する。個性豊かな彼らの活躍を、ひと足先にお見せしよう。





◀操縦桿を握るシドの雄姿。カッコイイ!!



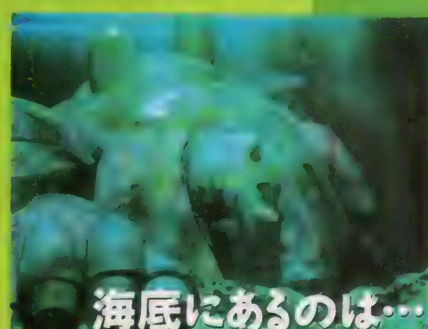
シドの得意技!

◀ダンジョンでは、地雷を仕掛け、モンスターにダメージを与える技を使うぞ。



シドマリナーだ!!

◀これがシドの潜水艦。これに乗って海のダンジョンに行くのかな?



海底にあるのは…

▲海底に沈む遺跡。いったいこれはなんだろう? ずいぶん古そうだけど…。

最高の発明家 シド

チョコボたちが訪れた村の近くにそびえるシドタワーに住んでいる人物。発明が得意で、いろんなメカを作っている。モンスターに乗っ取られたシドタワーを取り返そうとしているが…。





◀チョコボの背に乗る白魔道士。崩れているのはどこかのダンジョンか？



白魔道士とチョコボが見上げるものは？



▲不思議そうに空を見上げる２人。
◀このダンジョンでは、何か重大なイベントが起きるのか…？

謎めいた少女 白魔道士

岬のダンジョンの近くに住んでいる白魔法を使う少女。ある目的のためダンジョンを調べている。回復魔法でチョコボを助けてくれることも。

▼「ＦＦ」シリーズの召喚魔法でおなじみ。今回も召喚できるか？



▶重要な場面で登場し、チョコボにヒントを与えていくみたいだぞ。



▼この世界に関する、すごい秘密を知っているようだけど……。



世界の秘密を知っている？ バハムート

チョコボたちの冒険を見守り、要所要所でチョコボたちに語りかけるために現れるバハムート。その目的はいったい……？　そして、彼の知る秘密とはなんなのか？



時の番人の役目とは何か…？

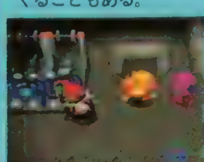
AMUT

チョコボ2 プレ冒険ガイド① シドタワーのヒミツ!!

冒険の序盤に訪れるシドタワー。ここには、シドの作ったさまざまなメカや、冒険者をまどわす仕掛けがたくさんある。現在、シドタワーはモンスターが占拠しており、シドはタワーを取り戻そうとしているのだ。

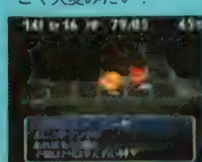
2足歩行ロボ

シドの作ったロボット。インプが乗り込んでチョコボたちに襲いかかってくることもある。



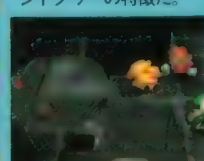
シドタンク

シド特製の戦車。シドが乗り込んでモンスターと戦う。取り戻すのはすごく大変みたい？



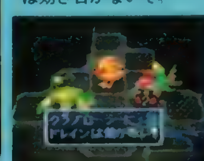
タワー内の仕掛け

スイッチを入れると現れる通路や、回転する床などがたくさんあるのも、シドタワーの特徴だ。



マシン系の敵

生命のない機械の敵には、ドレインやスリプルといった、精神系の魔法は効き目がないぞ。







◀研究所には忙しそうな黒魔道士が。

村にある魔法の研究所で、黒魔法の研究にいそしむ黒魔道士。大勢の研究員がいるようなので、チョコボの冒険に役立つ研究をしてくれるかも？

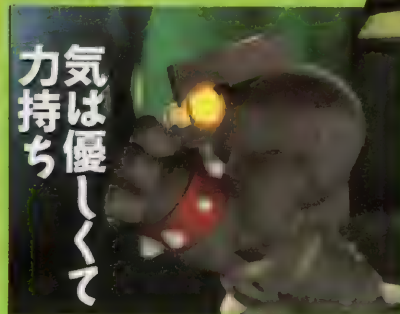


魔法の研究中!! 黒魔道士

パワーならイチバン! ゴーレム



ダンジョンでは手ごわい敵のゴーレムだが、村では植物を育てる心優しいモンスターだぞ。とっても力持ちなのだ。





▲村の木の成長を見守り、毎日木の世話をする心の優しいゴーレム。



▶石像を前に思案するベヒーモス。



彫刻では右に出るものがいないという腕前のモンスター。村では年がら年中石像を彫っている。話しかけてもうるさがられるけれど、根気よく話すといいことがある？



村の芸術家 ベヒーモス

イタズラ大好き ゴブリン



なにかとイタズラばかりして、回りに迷惑をかけている。村ではデートシーンを見ることができる。ここでもイベントが起きるかも？



▼彼女とのデートをチョコボに見られて大あわて。恥ずかしいのかな？



チョコボ2 プレ冒険ガイド② 森のダンジョンのヒミツ!!

「チョコボ2」には、前作にはなかった森のダンジョンが登場。森というだけあって、植物系のモンスターが数多く出現する。これら森のモンスターから、独特の能力を持つものをいくつか紹介しよう。

マモン

木のふりをしてチョコボに接近してくるモンスター。火に弱そうだからファイアで攻撃しよう！



ワーム

地面をもぐってくるモンスター。ＡＴＢバーなしで攻撃してくるので、地面の動きをよく見よう。



スラグ

地面に粘液を残していくモンスター。この粘液を踏むと動きが遅くなってしまうぞ！



トード

チョコボをカエルにする技を使う。カエルにされると、攻撃力、防御力ともに大幅ダウンだ！







▲白魔道士の頼みだけは断われない？

白魔道士とは幼なじみというデブチョコボ。気が弱いところがあるみたいだけど、いざというときにはすごい活躍をするみたいだぞ。

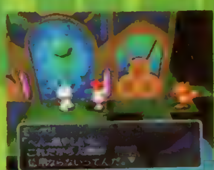
白魔道士とどんな関係が？
デブチョコボ
FATTY CHOCOBO



MOGRI

チョコボとコンビを組んで冒険の旅をしている。貴重なアイテム集めが大好きで、危険なダンジョンにも意欲的に取り組む。そのため、ピンチを招くこともあるとか。





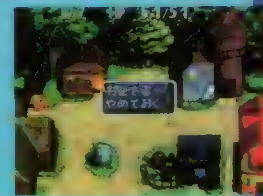


▶シドとは、冒険家同士だから気が合うのかな？

元気な冒険家
モーグリ

チョコボ2 プレ冒険ガイド③
村のモンスターは人間嫌い!?

チョコボが冒険の拠点にする村には、たくさんのモンスターが住んでいる。しかし、彼らはどういうわけか人間を毛嫌いしている。昔は仲良くしていたのだが、今はつきあいもないらしい。いったい何があったのか？



人間は信用できない!!



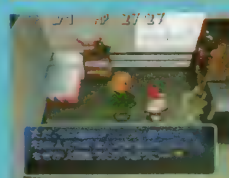
▶人間の悪口を言う住人がいる。村ではほかのモンスターもみんな同じ意見らしいのだが。



人間とのつきあいもやめた!!

◀昔はみんなで協力していたらしいけれど、今は人間と断絶しているという。

これってダンジョンのせい？



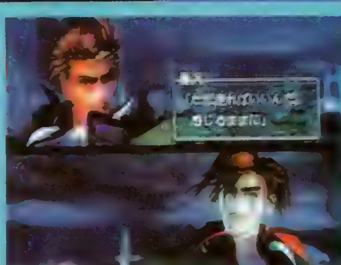


▲白魔道士は、ダンジョンに原因があると考えている。
▶原因を探るためにも、ダンジョンへ行かなくては！

チョコボ2 プレ冒険ガイド④ 「不思議なデータディスク2」に入ってる「Racing Lagoon」とは？

新作レースゲーム(?)のムービーを収録!!

架空世界の横浜を舞台に、伝説を追う主人公たちのドラマが展開する……スクウェアの資料からわかるのはこの程度。どうやら、ただのレースゲームではなさそうだが…。発売は1999年春の予定だぞ。

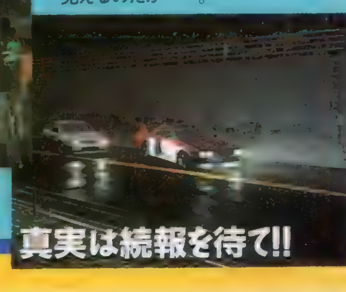


◀さまざまなライバルたちとスピードを競うのだ。



▲「横浜最速伝説」とは？　物語に沿ってゲームが展開？

▼一見、単なるレースゲームのように見えるのだが……。



次号からいよいよ攻略開始!!　乞うご期待!!

CHARACTER



冷静沈着な政治家！

初公開キャラを含む登場人物の
人間関係
を徹底検証！

今回の最新情報では、フィニー王家の第2王子、フィリップと、ギュスターヴの親友、ケルヴィンのプロフィールが明らかに！ フィニー王家以外の主要人物が公開されたことで、壮大な戦史ドラマの一端がいよいよ見え始めたぞ。そこで、まずは登場人物たちの相関関係をピックアップして、物語の鍵になりそうな要素をチェックだ!!

フィリップ
（フィニー王家第2王子 1222～[illegible]）

ギュスターヴ12世とソフィーの間に生まれた第2王子。両親から術の資質を受け継ぎ、王族にふさわしい優れた術者に成長する。17歳のとき、母の死をきっかけにノール侯に即位。冷静な政治家としての才覚も身につける。

ノール侯の地位につける

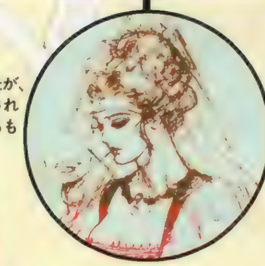
ソフィーの死が、ノール侯国との関係を壊すことを恐れたギュスターヴ12世は、フィリップをノール侯の地位につける。



ギュスターヴ12世
（国王／1195～1245）

優れた軍事、政略手腕を持つフィニー王国の君主。術不能者に生まれたギュスターヴを、王宮から追放する。冷酷な人物？

王と妃 ノール侯国の姫であったソフィーは、故国の領地を守るためにフィニー王家に嫁ぐ。



ソフィー
（王妃／1200～1239）

夫との間に3児をもうけたが、ギュスターヴが王宮を追放されたとき、抗議の意を込め自らも退去。39歳の若さで病死。

SaGa FRONTIER™ II
サガ フロンティア 2

徐々に明かされていくドラマティックな100年戦史のストーリー設定と、パワーアップした戦闘システム。そんな注目の最新情報から『サガフロ2』の秘密に急接近！ その魅力あふれるゲーム内容を先取りなのだ!!

サガ フロンティアⅡ

春予定 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶対応周辺機器未定

厚い信頼を受ける貴族



生涯の友

父王に放逐され、放浪生活を送っていたギュスターヴを保護した人物が、ケルヴィンの父親である。破天荒な思考と行動が目立つギュスターヴを、思慮深いケルヴィンがフォローするという関係を保ち、2人は生涯の親友であり続けた。

◀同じ術不能者という境遇からか、常に行動をともにする弟分のフリン。画面写真は、盗賊に捕らえられた彼を救出するため、ギュスターヴとケルヴィンが協力する場面だ。



ケルヴィン

（ギュスターヴの親友 1221～1292）

小国、ヤーデを治める貴族の跡取り息子。貴族に不可欠な気品と優雅さ、高潔さを持ち、誰からも信頼される優れた当主であった。だが政略や駆け引きは苦手で、最後までそれが弱点になったという。

怨恨

5歳で母親と生き別れたフィリップは、その原因を作った兄を恨んでいる。その暗い感情が、戦いの火種になるのだろうか…。

王宮から追放

術不能者のギュスターヴは、父の手で王宮から追放される。ときに1227年、彼はまだ7歳である。

母と子

わけへだてのない優しさと、強い意志にあふれた女性、ソフィー。彼女はギュスターヴの人格形成に大きな影響を与えたとされる。術不能者のコンプレックスと、王族のプライドのはざまで葛藤する息子に、逆境に負けない心の強さを知ってほしかったのだろうか。そんなソフィーの深い愛と厳しさが、画面写真の場面から切々と伝わってくる。



▶術が使えないコンプレックスから、もの言わぬ草花をしいたげて遊ぶギュスターヴ。

◀▼そんな息子を厳しくさとすソフィーだが……。



術不能者としてのコンプレックスを持つ王家を追われた王子

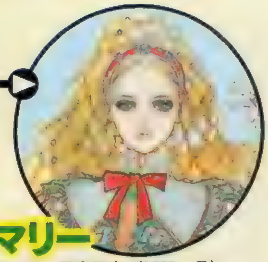
ギュスターヴ

（フィニー王家第1王子 1220～1269）

『サガフロⅡ』の1番目の主人公。フィニー王家の第1王子に生まれながらも、術の力が重視される世界でその力を持たなかったため、術不能者として王宮を追放されてしまう。

再会

2人が再会できたとしても、互いが血を分けた兄妹だとは気づかない可能性も。そのとき2人の間には、どんな感情が……。



マリー

（フィニー王家王女／1227～?）

ギュスターヴとソフィーが王宮を出る直前に生まれた王女。第2王子のフィリップとともに、父の手で育てられる。



少年期のイメージイラスト。こんなふうに、冒険に明け暮れたのか。

【戦略】

「陣形」を強化した新システムがより緻密で高度な戦略を可能にした！

新要素、新システムが次々と登場

『サガフロⅡ』戦闘システム続報!!

『ロマサガ』シリーズで好評を博した「陣形」の流れを組む、新たな戦略的要素「ロール」。自在に連携を組み立てられる、洗練された連携システム。これまで秘密にされていた、これら『サガフロⅡ』の進化した戦闘システムが、ついにそのヴェールを脱いだ！　「アニマ」や「ツール」といった、特徴的な世界設定を反映したステータスの要素はもちろん、さらに楽しく、奥深くパワーアップした戦闘システムを徹底チェック!!　ストーリーと戦闘の両面に深く関わる可能性を秘めた、初公開の「QUELL」の設定も見逃せないぞ!!

▼細かい作戦で戦いを有利に運ぶ戦略性と、連携を組み立てる楽しさの両方がアップ！　奥深いバトルを堪能できる!!



ロール

役割分担で思いのままの作戦を実行できる

フォーメーションを組むことで、味方全体の戦闘方針を決められた『ロマサガ』シリーズの「陣形」。「ロール」はそれを改良、進化させたシステムで、攻撃重視や回復といったロール（役割）を、味方のそれぞれに自由に設定することができる。これによって、プレイヤーの意志を反映させた、より緻密な作戦が計画、実行できるのだ！



▲最初のうちは基本的なロールしか使えないが、イベントや仲間の加入などで特殊なロールが使用可能になるのだ。





▲最速で攻撃する「鉄砲玉」、敵の連携を邪魔する「陽動」など、ロールには様々な効果のものがあるようだ。種類もかなり豊富。

◀ロールの設定は、戦闘前にメンバー同士で作戦を練るような感覚。キャラの特徴を生かしたり、有効な組み合わせを試すことも可能。

連携

多彩な連携を組み立てられる攻撃順番設定

前作では連携を組み立てるとき、まずは味方の行動順を覚える必要があった。しかし覚えた順番も、キャラの素早さが上がるたびに変化して、連携の組み立てはなかなかうまくいかないのが実状だった。そこで『サガフロⅡ』では、味方の攻撃順番をプレイヤーが設定できる新システムを採用！　技の組み合わせや順番のパターンを自由に試せるようになり、連携を組み立てやすくなったのだ。ただし、敵の攻撃に割り込まれると、順番が途切れてしまうぞ。



▲設定した行動順を覚えておいて、技の組み合わせを試すことができるぞ。



◀うまく技を組み合わせて、2連携を組み立てた。今回、味方だけで組める連携の数は4連携までだ。



▶うまく敵の攻撃を間に挟めば、5連携以上の連携も可能になるぞ。



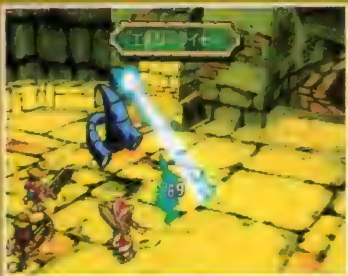
連携の組み立てに成功！

【戦闘技能】

前作とは微妙に意味が異なる様々なパラメータ 初公開のステータス画面と併せてその内容を解説!

基本パラメータ

▼HP、JP、WPの位置づけは前作と同じ。今回、LPには"最後の気力"という意味もある。



基本パラメータは前作と同じく、HP、LP、WP、JPの4種類。その中で、LPには新たに2つの用途が追加された。1つ目が、WP、JPが底を突いて技や術が使えなくなったときに補充する用途。そして2つ目が、戦闘が始まる直前にHPが減っているキャラがいたら、本人のLPを1つ使って完全回復する用途だ。

武器・術のスキル

『サガフロⅡ』では、「ロマサガ」シリーズのスキルシステムが復活。武器には系統ごと、術には属性ごとにレベルが設定されていて、使うほどにレベルが上がっていく。スキルは合計12種類。左半分の6つが武器のスキル、右半分の6つが術のスキルだ。術のスキルには少し特殊なものもある。

▶武器や術を使い込むと、必殺技や新たな術をひらめくことも。





◀戦闘中に装備品が壊れると大ピンチに! 耐久度のチェックは怠れない。

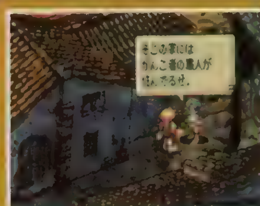
装備



装備欄には武器を2つ、防具を4つ装備できるようだ。今回は鉄製以外の武器、盾、鎧には耐久度が設定されていて、石や木などで作られた装備品は消耗するので注意が必要だ。また、武器には系統ごとに有効な射程が設定された。体術は近距離、剣や斧は中距離、槍は長距離、弓は超長距離にいる敵に対して最大のダメージを与えられるぞ。

武器・防具のストック

このスペースには、パーティがストックしている装備品の一覧が表示される。鉄製の装備品を身につけられるのは、ギュスターヴのように術の力を持たない者たちだけと思われる。なので、術の力を持つキャラが仲間にいるときは、武器や防具がいつ壊れても困らないように、装備品のストックを用意しておく必要がありそうだ。一般的に使われている装備品は、専門の職人から調達できる。



◀モンスターから奪うことでしか入手できない、強力な装備品も存在するらしいが……。

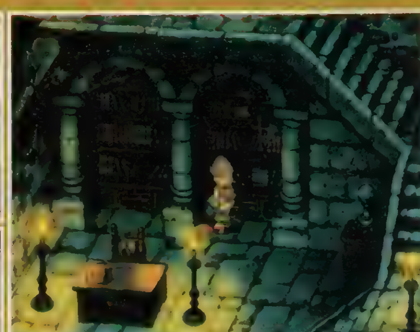
QUELL(クヴェル)

万物に宿るアニマの力を術の力に変換し、行使するための媒体として人々の生活に定着している「道具(ツール)」。そんな様々な道具は、「QUELL(クヴェル)」と呼ばれる先行文明の遺産を原型に作られた。クヴェルには、火を起こすクヴェル、土を掘るクヴェルなど豊富な種類があったが、実際には使用法のわからないものが大半を占めていたという。その性能は、道具の比較にならないほど強大で、権力を握る手段に使われた時代もあったようだ。現在もなお、ディガーと呼ばれる人々がクヴェルを求めて遺跡を発掘しているが、見つけ出すにはかなりの困難が伴う。

▶ディガーが主人公のイベントも、用意されているらしい。遺跡発掘に挑戦?



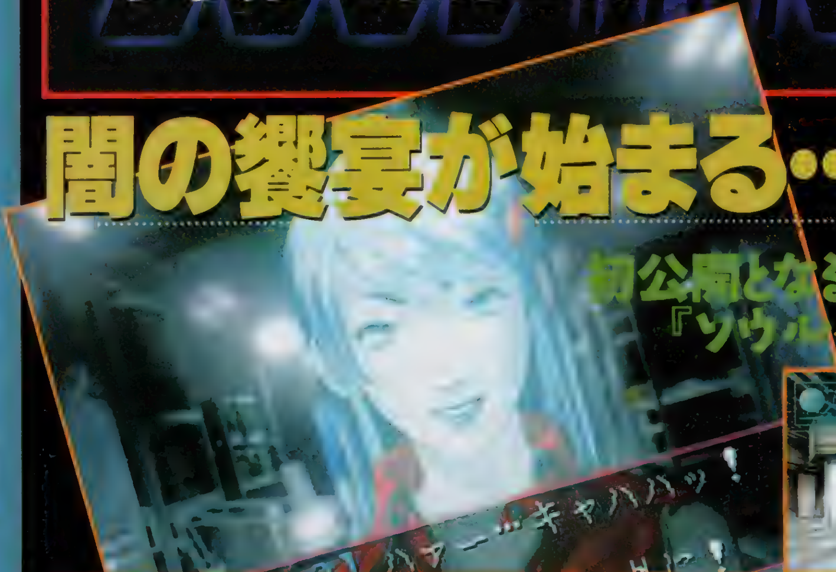






◀▲こうしたイベントも、ギュスターヴに関係しているのだろうか。クヴェルと術不能者。気になる関係だ。

SOUL HACKERS デビルサマナー ソウルハッカーズ



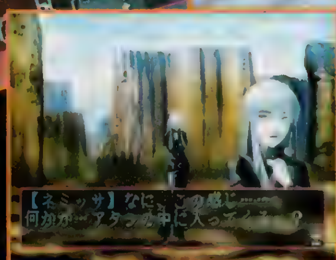
闇の饗宴が始まる…

デビルサマナー ソウルハッカーズ	
3月予定 RPG	▶価格未定 ▶アトラス MC(ブロック数未定)

初公開となるPS版の画面写真と共に、『ソウルハッカーズ』の魅力に迫る!

SSユーザーに熱い支持を受けた、ファン待望の「真・女神転生」シリーズ最新作がついにPSに登場! 今回はいち早く入手した開発中のPS版画面写真を使って、作品の持つ独特の魅力に触れていこう。もちろん、気になるPSオリジナル要素も要チェックだ!!





▲質感に定評のあるグラフィックは、さらにクオリティUP!
◀キャラを深く掘り下げた重厚なシナリオも魅力の1つ。

このゲームは、SS版で数多くのRPGファンを魅了した、「真・女神転生」シリーズ最新作の移植タイトルだ。学園モノをイメージした「ペルソナ」とは趣が異なり、今回は電脳社会が生み出したネットワークの危うさがテーマになっている。雰囲気もグッとスタイリッシュに生まれ変わって、新システムを多数採用。開発者をしてシリーズの集大成と言わしめた本作は、ファンならずとも目が離せない期待の1本になるだろう。



主人公
ハッカーグループ・スプーキーズのメンバー。天海市で起きた奇妙な事件をきっかけに、デビルサマナーとしての能力を得る。

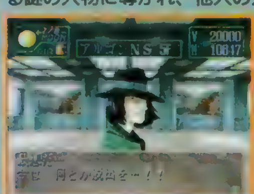
STORY CHECK

~プロローグ~

主人公と瞳がパラダイムXのアクセス権をハッキングするところから物語は始まる。スプーキーズの本拠地でパラダイムXを楽しむ2人は、突如まばゆい光に襲われ意識を失ってしまう。この間、主人公は「レッドマン」と名乗る謎の人物に導かれ、他人の人生を追体験する魂の旅「ビジョンクエスト」を体験。クエストの中で主人公は、ウラベというデビルサマナーとなり凄絶な最期を迎える。こうして目を覚ました主人公は、妙な経緯からウラベが持っていた銃型コンピュータ「ガンプ」の封印を解き、謎の悪魔ネミッサをこの世に解き放ってしまうのだった……。



◀2人は、市内のターミナルからハッキングを開始する。



◀主人公は、ウラベの人生を通じて未知の世界を知ってしまう。

デビルサマナーとは?

その名の通り、悪魔を呼び出して使役するという希有な能力を持った人々のこと。彼らは、古の昔より歴史の影で人間社会に害をなしてきた闇の召喚師「ダークサマナー」と戦い続けている。



◀敵か味方か、多数のサマナーが登場。

『ソウル

 ※画面は開発中のものです。また、戦闘シーンはSS版のものを使用しています

スプーキーズキャラクタープロフィール
Spookies CHARACTER PROFILE

桜井がネットを介して作ったハッカーグループ。主人公を含め、興味本位でハッキングを繰り返してきた面々が集まり、グループとして行動するようになった。



桜井雅宏 SPOOKY

スプーキーズのリーダーで、自他共に認める天才ハッカー。眠たげな外見からは想像できない程の切れ者。



遠野瞳 TOMI

メンバーの紅一点で、主人公の幼なじみ。父子家庭という負い目から、必要以上にしっかり者を演じる。



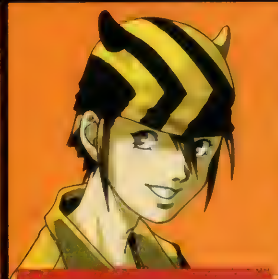
迫真悟 SIX

明るくて好奇心旺盛、暗号解読を得意とする武器マニア。彼のコレクションは思わぬところで活躍する。



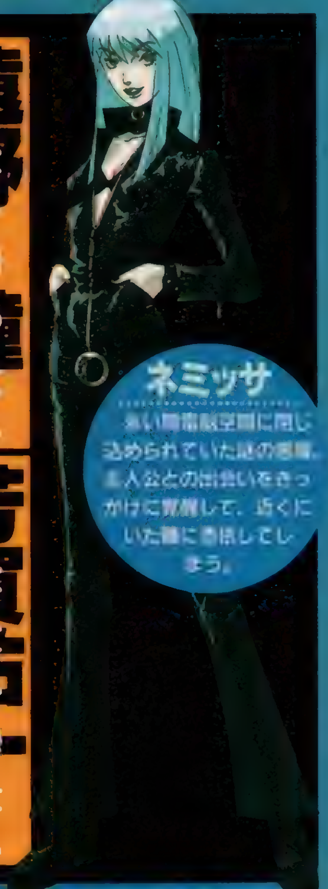
北川潤之介 JUNC

外見は個性的だが根は真面目な好青年。ある誤解から父親との間に溝が生じてハッキングに溺れる。



芳賀佑一 CHI

人なつっこくて幼い、マスコット的な存在。能力は高いが知識不足のため、妙な失敗をやらかす。



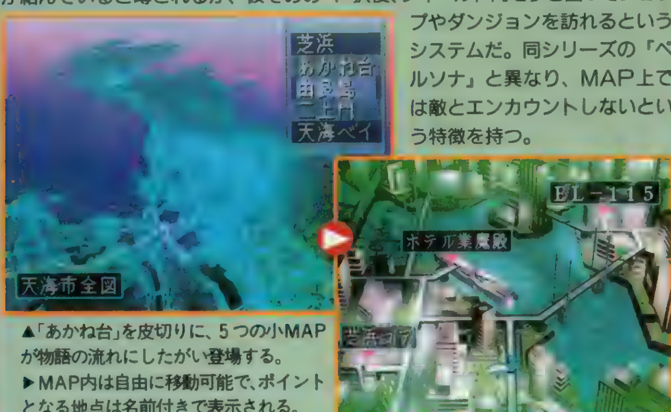
ネミッサ

長い間電脳空間に閉じ込められていた謎の悪魔。主人公との出会いをきっかけに覚醒して、近くにいた瞳に憑依してしまう。

WORLD CHECK
～実験都市・天海市～

舞台となるのは、政府の情報環境モデル都市に指定された地方都市・天海市。以来、民間企業であるアルゴン社が主体となって急激にネットワーク環境が整えられ、一大電脳都市として変貌を遂げる。計画の背後には謎の組織が絡んでいると噂されるが、仮そめの便利さに目を奪われた人々は未だ都市の真の姿に気づいていない……。

ゲーム中の天海市は、芝浜、あかね台、由良島、二上門、天海ベイという5つの小MAPで構成される。プレイヤーの移動は天海市全図から小MAP選択後、フィールド内を歩き回ってショップやダンジョンを訪れるというシステムだ。同シリーズの『ペルソナ』と異なり、MAP上では敵とエンカウントしないという特徴を持つ。



▲「あかね台」を皮切りに、5つの小MAPが物語の流れにしたがい登場する。
▶MAP内は自由に移動可能で、ポイントとなる地点は名前付きで表示される。

現実世界に迫る仮想世界パラダイムX

天海市の情報ネットワークの一環として開発され、試験公開されている仮想都市。景観はノスタルジックだが、公共サービスからショッピング、アミューズメント施設に至るまで、現実の都市とほとんど同じ機能を備えている。



◀▲パラダイムXの中は一種の3Dダンジョンになっている。

この街にはウラの顔がある……

舞台となる天海市は、真実を知る一部の者にさまざまな表情を見せる。その一例が天海市芝浜のショッピングモール。一見普通に見える店も、サマナー相手には武器や防具など「もう1つの商品」を用意している。

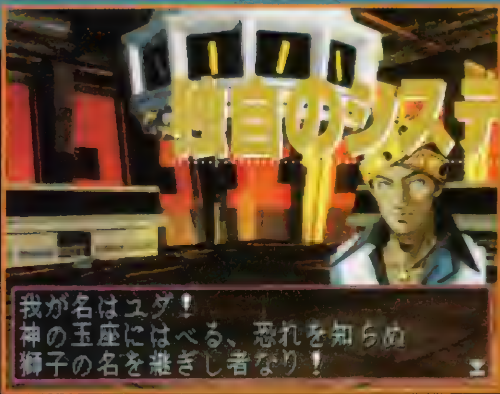


◀洋上に浮かぶホテル業魔殿。その地下には物騒な施設が……



◀街の一角にある謎の協会。ここで売っているモノは一体!?

ハッカーズ』の世界を徹底検証!



独自のシステムを知るための8つのキーワード!

この『ソウルハッカーズ』は、同シリーズの『ペルソナ』と比べると、悪魔召喚や合体など、戦闘シーンを中心にかなり異なる特徴を持っている。ここでは本作のシステムを象徴する8つのキーワードをピックアップして説明していこう。


◀戦闘の舞台となる建物は、複雑怪奇な3Dダンジョンで構成される。

I 会話 ― 出会うアクマは仲魔か敵か?


▲意気投合すれば彼らは仲魔に加わり、ともに戦う貴重な戦力となる。

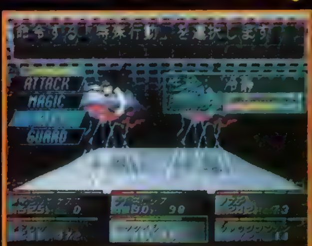
『真・女神転生』に登場する個性的な悪魔たちをさらに印象深くしているのが、彼らとの会話だろう。登場する悪魔たちは、「女性」や「幼児」、「老人」などさまざまなタイプがいる。プレイヤーはこれらの性格を見抜いて会話の選択肢を選んで仲魔に誘ったり、戦闘を回避したりと微妙な駆け引きが楽しめるのだ。ガンプ&インストールソフトの登場で、どのような悪魔とも会話ができるようになっている点も見逃せないぞ！

II 戦闘 ― 仲魔と魔法が勝利のカギ!


▲仲魔を召喚していないと、ネミッサと2人でかなりの苦戦を強いられる。

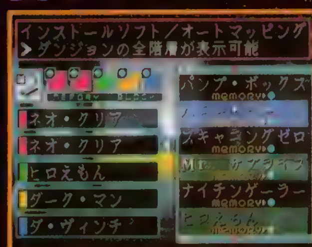
戦闘シーンでは、前衛3人、後衛3人の計6人まで参加できる。主人公とネミッサは常に参戦するため、召喚できる仲魔は実質4体まで。プレイヤーは、召喚した仲魔たちに指示を出すことで戦いを有利に進めていく（悪魔の忠誠度が低いと……!?）。ちなみに、ネミッサと仲魔たちは、剣と銃器しか使えない主人公と異なり強力な魔法が使える。戦いの勝敗は、仲魔の能力にかかっていると言っても過言ではないのだ。

III 召喚 ― 契約を結びし悪魔を呼び覚ます……


▲どのような性格の仲魔にどういう指示を与えるかで、彼らの忠誠度が変化する。

契約を結んだ悪魔は、召喚儀式を簡略化したプログラムによって移動中でも戦闘中でも召喚できる。このゲームにおける召喚は『ペルソナ』のように憑依するモノではなく、実体として具現化するという点が大きな特徴だ。また、シリーズ共通のお約束だが、召喚にはMAGと呼ばれる生体エネルギーを消費する。さらに、こちらの世界で行動している間は常に微量のMAGを消費するため、MAG管理が重要なポイントとなる。

IV ガンプ ― サマナーの必須アイテム



▲市内には、ソフトのインストールが行えるターミナルが数多く設置されている。

スプーキーが謎のルートで入手した銃型のコンピュータで、サマナー必携のアイテム「COMP」の一種。とくに決まった外見はなく、楽器や傘などさまざまな形のモノが登場する。ガンプには悪魔召喚以外にも、活動期にある危険な悪魔と会話できたり、ダンジョンMAPを自動生成したりといった便利な機能が用意されている。これらの機能はソフトという形で供給され、空き容量の許す限り好みの機能を付加できるのだ。

要チェック PS新要素

第一報でお伝えしたPSオリジナル要素の全貌が徐々に見え始めたぞ。今回は最新の画面写真と共に、オリジナル要素の詳細に迫ってみよう。

ポケットステーションに対応!!

前回のインタビューでも話題に上がったが、ポケステに対応した要素が正式に公開された。気になる内容は「悪魔の幼体の育成」だ！ ある程度予測されていたとはいえ、ユーザーの期待に応えた選択といえるだろう。プレイヤーは食事や睡眠など幼体の世話をすることで能力が変化。ゲーム本編にデータ転送すると成体に変化して、パーティの新たな戦力となるのだ。


◀『真・女神転生』シリーズは、悪魔の飼育が定番となるかも!?

ダイジェストモード搭載!

このモードは、壮大なストーリーが描かれるRPGにおいては非常に便利な機能だ。このモードを使えば、既に発生させたイベントをいつでも好きなときに見ることができる。これで、以前のプレイまで時間が空いてしまった場合でも、スムーズに続きを始められるのだ。


◀好きなシーンを鑑賞してアルバムとしても良し。

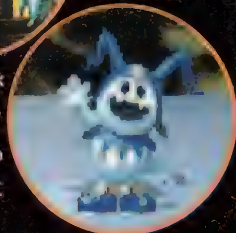

▶うっかりムービーをキャンセルしても大丈夫だね

V 悪魔

どんな属性でも仲魔にできる!?



◀ストーリー上のボス悪魔は、決して仲魔になることはない。



▼プリクラでもお馴染みとなったジャックフロスト（ヒーホー君）も健在!!

ゲームに登場する悪魔は、天使や鬼神から、珍獣に至るまで実に40以上もの種族（？）がいる。また、悪魔たちにはそれぞれロウ、ニュートラル、カオス、ライト、ダークという5つの属性が決められている。これは悪魔の性質を反映したモノで、神に近い存在はロウ＋ライトといった組み合わせで表示される。ちなみに本作では、今まで仲魔にできなかった邪悪な悪魔も仲魔に加えられるのだ。

「育成」＆「収集」がハマる!

「真・女神転生」シリーズの楽しみの1つに、本編クリア後の悪魔収集というモノがある。何しろこのゲームには種族だけで40以上、個体にして約300体もの悪魔が登場する。しかも「デビダス」といって、仲魔にした悪魔のデータを記録する「悪魔名鑑ソフト」まで用意されているため、収集家にとってはうれしい限り。また、御魂合体という特殊な合体を行えば、悪魔の能力を強化育成できるのだ！　本編の壮大なストーリーを堪能したあとは、収集＆育成で「ソウルハッカーズ」を味わい尽くせ。

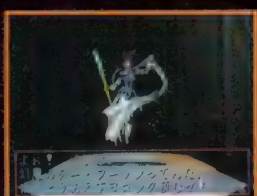


▶ガンプ上の合体では、意図的に合体事故すら起こせるというが……。

VI 合体

アクマ＋アクマでさらなる力を

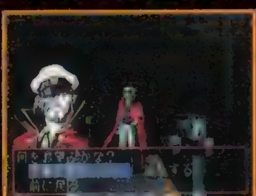
このゲームでは3身合体を始め、悪魔を強化する御魂合体など特殊な合体が楽しめる。これらの合体には月齢が影響を及ぼし、特定の条件の下で合体を行うと、今までに見たこともない種族が生まれるという。



◀時には、妙にノリの良い悪魔も登場（笑）。

魂を持たない虚ろな人形…

ゲーム中には、「造魔」と呼ばれる人が生み出した人工の悪魔が登場する。これは主の命令に絶対服従する忠実な部下で、もちろん悪魔合体に使うこともできるのだ。

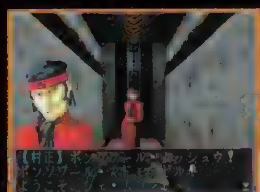


▶業魔殿の主は、悪魔合体の研究者でもある。

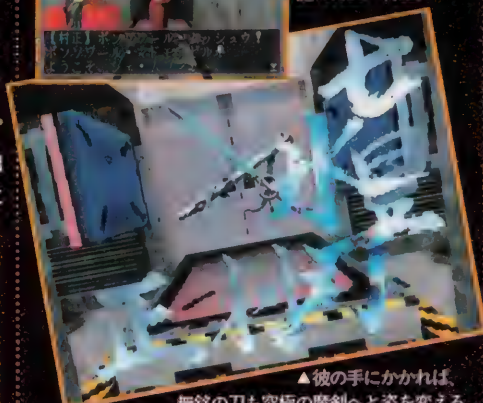
VII 剣合体

魔力を秘めた剣を生み出す!

合体システムの進化形となる「剣合体」。これは、無銘の刀と悪魔を融合して、かの者が持っていた魔力や能力を剣に宿らせる禁忌の技だ。悪魔の宿る刃の威力はまさに最強!?



◀業魔殿の地下に住む謎の刀工・村正。



▲彼の手にかかれば、無銘の刀も究極の魔剣へと姿を変える。

VIII ビジョンクエスト

遥かなる記憶の旅

主人公は、謎の人物（動物？）レッドマンによってビジョンクエストに誘われる。ここでは善悪を問わず、さまざまな人物の過去を追体験する。この不思議な体験は、プレイヤーに何をもたらすのだろうか？



◀旅の終わりが命の終着点ということも……。

謎のキャラクター「レッドマン」

動物の姿をしているものの、言葉を話し主人公に接触をはかる「レッドマン」。彼は主人公とネミッサに何かを伝えようと、ビジョンクエストを通して語りかける。



▶レッドマンは主人公に何を望むのか？

ミニゲーム「カジノ」が登場!!

▶フラッシュで軽く一勝。賞品はお金？それとも…



『ペルソナ』ではかなりハマった人も多いであろうミニゲーム「カジノ」の収録も決定した。スロットやダイスゲーム、ポーカーなど、遊びの要素がいっぱい詰まっている。とくにポーカーは、ゲームに登場するキャラたちと勝負できるらしい。勝つとイイコトがあるかな？



◀これはもしかしてダブルアップチャンスか！？　詳しくは続報を待つのだ！

6つの新ダンジョンを追加!!

PS版に収録される新たなダンジョンは、キャンペーンでプレゼントされたモノ。全国でもごく一部のユーザーしか入手できなかったという、まさに幻のダンジョンなのだ。詳しい仕様は謎だが、挑戦しがいのあるものになりそうだ。



▲謎の声に導かれるままに右か左を選択。「純粋」と「堕落」が意味するモノは？

▼闇に包まれたダンジョン。一見して、某ダンジョンに酷似している。





▲ダンジョンに響く謎の声の主は！？　仕様、出現条件共に謎は深まるばかり。

RPG

桃太郎伝説

ハドソンが放つ「桃太郎」シリーズ最新作は、原点でもある名作RPG「桃太郎伝説」!!
今回はストーリーをメインに今作の魅力を一気に紹介していくぞ。

12|23
▶ハドソン
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)

ハートフルRPGの感動がPSでよみがえる!!

FCで発売されて以来、多くのファンを集めたハドソンのRPG「桃太郎伝説」が、パワーアップしてPSに登場!! そこで今回は、今作が持つ独自の魅力を徹底紹介するぞ! 昔話「桃太郎」にいくつもの有名な昔話を織りまぜ、見事にアレンジした特徴的な物語や、オーソドックスながらもRPG本来の面白さが味わえるゲームシステムなど、その魅力をキミの目で確かめてほしいぞ。



物語のあらすじ

ある日のこと、町や村がえんま大王率いる鬼一族に襲撃されました。これを知った桃太郎は、えんま大王を退治するために旅立ちます。道中、金太郎や浦島太郎のほか、多くの仲間を加え、鬼ヶ島へと向かうのですが……。

▶数多くの昔話を織りまぜながらゲームが進行。細かなエピソードがテンポよく続き、飽きのこない演出になっている。





◀ゲームシステムは実にオーソドックス。大人から子どもまで、誰でも気軽に遊べること請け合いの1本だ!



▲随所に盛り込まれるコミカルな描写も特徴の1つ。

物語に織り込まれるエピソードの1つを紹介!

カチカチの村



村が大変なことに!

桃太郎は旅の途中で、うさぎとたぬきが仲良く暮らすカチカチ村を訪れます。しかし、村は鬼に支配されていて、毎年恒例の"大文字焼き"ができずに困っていました。それを見かねた桃太郎は、鬼がいる山の頂上へと向かいます。



鬼をこらしめて一件落着!

数多くの鬼に行く手を阻まれながらも、桃太郎は山頂へとたどり着きます。そして、そこで待ち受けていた銀の鬼に戦いを挑みました。戦いは壮絶を極めましたが、桃太郎はかろうじて鬼を退治。村から鬼を追い出したのでした。

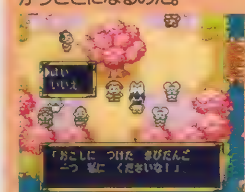


村に平和が戻って めでたし、めでたし

桃太郎の活躍で村に平和が戻ると、村人たちは大文字焼きを始めました。そして、山を赤く照らす大文字焼きを楽しみ、桃太郎たちはまた新たな旅へと向かうのでした(おしまい)。

桃太郎と一緒に戦う勇気あふれる仲間たち

ここではストーリーの中心となる7人(?)の個性的なキャラクターたちを紹介するぞ。桃太郎は旅の途中に立ち寄った村や町で、これらの仲間と出会い、一緒に鬼ヶ島へと向かうことになるのだ。



◀昔話で聞いたことのあるキャラとパーティを組む!

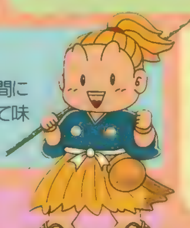
桃太郎&お供たち

いわずと知れた本作の主人公。純粋な心を持つ正義感の強い少年で、人々を苦しめている鬼を退治するために旅立つ。その道中でイヌ、キジ、サルという心強い仲間に出会い、ともに鬼ヶ島を目指すことになる。



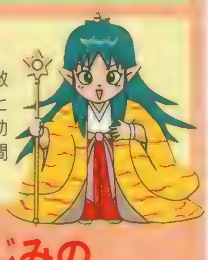
浦島太郎

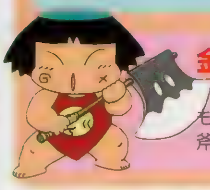
桃太郎がカメを助けたお礼に仲間になる少年。多彩な"術"を駆使して味方をサポートしてくれる。



夜叉姫

鬼一族の娘。本来は敵だったが、桃太郎たちと戦い、その中で人間の助け合う心に惹かれて仲間になる。





金太郎

一見、子どものようだが、実はものすごい怪力の持ち主。愛用の斧を武器に敵をなぎ倒す。

昔話でおなじみのキャラクターが仲間に!!

仲間と力を合わせて悪者たちをこらしめろ!

戦闘はコマンド選択方式で進行。プレイヤーは桃太郎たちにうまく指示を与え、金太郎の"はり手"や浦島太郎の"術"など、各キャラが得意とする攻撃方法で敵と戦うのだ。また、イヌやサル、キジはNPCとして、オートで敵に攻撃したり、味方を補助したりして戦ってくれるぞ。



▼術は仙人に教えてもらって初めて使えるようになるのだ。



▲システムは実にシンプル。操作も簡単で快適に遊べるぞ。

▶仲間には勝手に戦ってくれるNPCも登場! いろいろなサブキャラが桃太郎を助けてくれるぞ。



NPCも一緒に戦うぞ!!

  画面は開発中のものです。

RPG

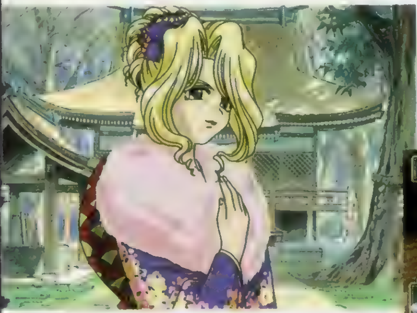
Sonata ソナタ

3|4（予）
▶T&Eソフト
▶¥6,800
▶MC(2ブロック)
AC(DS対応)

イベントだけではなく戦闘にも恋愛要素が盛り込まれている『ソナタ』。今回は新着画面を使って、このゲームのシステムを詳しく紹介するぞ!

戦闘と恋愛が融合した斬新なシステムを紹介!!

従来のＲＰＧでは味わえない斬新なシステムが、いくつも導入されている恋愛ＲＰＧ『ソナタ』。今回は、これまでに紹介してきたシステムの基本部分をおさらいしつつ、徐々に明らかになってきた注目の戦闘システムについても紹介していくぞ。戦闘＋恋愛という要素を併せ持つ本作の魅力を、もう一度確かめておこう。また、８人(24人？)のヒロインの中から、今回はイズミとちはやの２人のプロフィールも公開。画面写真では、彼女たちの別の世界での姿も確認できるので要チェックだ！





▲▶ＲＰＧに恋愛の要素を加えた、これまでにない魅力が満載のゲームなのだ。

3つの"パラダイム"で繰り広げられる冒険ロマン

この『ソナタ』は、世界観の異なる３つのパラレルワールド"パラダイム"が物語の舞台となる。記憶を失った主人公は、消息を絶った彼女を３つの世界それぞれに存在する８人のヒロイン、合計24人の中から捜し出すことが目的となるぞ。しかし、その行く手には、様々な障害が!! 果たして、無事に彼女を見つけ出すことができるのか。



▲それぞれの世界には、８カ月ずつ滞在できるのだ。



▲８カ月が経過すると、次は別の世界へ飛ばされる。行き先は、ランダムになっているぞ。



イズミ・ダンシング
ある人物への復讐に燃える女忍者。すばやい身のこなしが最大の武器。

日常生活と冒険を繰り返してストーリーは進行する!!

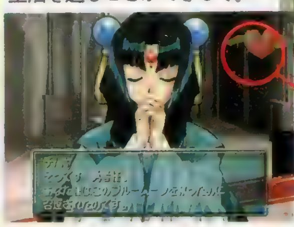
ライブエリア

魅力的な女の子たちとの楽しい会話で日常生活を送るAVGパート!!

緻密に描かれた３Ｄマップを自由に移動することができ、ヒロインたちと出会えば会話シーンに突入。ヒロインたちとのおしゃべりを楽しみながら、日常生活を送ることができるぞ。



◀いろいろな場所へ移動して、ヒロインたちを捜すことになる。



ハートマークに注目して!!
ヒロインの好感度が、ひと目でわかるの。ドキドキと振動もするのよ。

多彩なイベントがストーリーを彩る!!



ライブエリアでは、ヒロインたちとのイベントも豊富に用意されている。時期によって違ったイベントが発生するので、１度のプレイでは体験し尽くせないぞ。



大曽根ちはや
水泳を趣味に持つ、徳川学園高等部の体育教師。さわやか系の健康的な女性で、日光浴が好きらしい。

マグナホール

3Dフィールドで構成された巨大空洞の中にはモンスターが…

各世界には"マグナホール"と呼ばれる巨大な空洞が存在する。この中には数多くのモンスターが徘徊していて、主人公たちの行く手を阻むために次々と襲いかかってくるのだ。





大迫力のフルポリゴンバトル!!

▲剣や魔法を駆使しての壮絶バトル!! ヒロインの好感度によっては、協力攻撃も可能だ。
◀マグナホールの中には、モンスターがいっぱい。主人公はヒロインたちとともに、この空洞を探索していくことになるのだ。

戦闘中の行動によって好感度がUP!

戦闘中に主人公が取る行動によっても、ヒロインたちの好感度は変化する。カッコイイところを見せて、彼女のハートをキャッチしよう！



▲傷ついたヒロインの体力を、アイテムで回復してあげると……。



▲ハートマークが出現！ 好感度がＵＰして、より親密な関係に！


MONPE MODEL N25 .45/.48 WOLFTEAM PISTOL
MADE IN CIRCLE TOKYO
Cybernetic
EMPIRE
サイバネティック エンパイア


PlayStation
紀元前の謎の遺物……
国際的テロリスト集団……
国連カウンターテロチーム……
近未来を舞台に、ハードな3Dアクションが展開する。
男女、2人の主人公がシーンによって交代するキャラクターチェンジを採用し、1つのストーリーを多面的に楽しむことを実現。多彩なシーン構成に加え、武器や弾薬をその場で調達するという緊張感、謎解きの爽快感がプレイするものを虜にする。
1999年春、「サイバネティック エンパイア」がプレイステーションに新風を巻き起こす。
予兆。
United Nations Security Keeper
U.N.S.K.
Coming Soon
制作／WOLFTEAM 発売／株式会社日本テレネット
〒170-0004 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.(03)5394-6601
©吉富昭仁／TELENET JAPAN 1998
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です
ラーメン


Pioneer
Joyeux
NOT DiGITAL
NOëL™
GAME NOW ON SALE
NOëL ~the Best
SLPS-91043~4 ¥2,800（税別）
NOëL La neige
SLPS-01193~5 ¥6,800（税別）
NOëL La neige Special
SLPS-01515 ¥3,800（税別）

"PlayStation" logo and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING:All rights reserved
Unauthorized duplication is a violation of applicable laws

SEGASATURNおよび(ロゴ)は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。



NOëL3
T-22206G ¥6,900（税別）

PC
NOW ON SALE



ノエル タスクランチャー
~代歩のワンダーメニュー~
Win95&Mac対応 PIRW-1015 ¥5,800（税別）



ノエル タスクランチャー
~千紗都だよ~
Win95対応 PIRW-1021 ¥6,800（税別）



Voice NOëL
~清水代歩~
Win98/95/NT4.0対応 PIRW-1024 ¥3,800（税別）



Voice NOëL
~門倉千紗都~キャラクターデータ
Win98/95/NT4.0対応 PIRW-1025 ¥3,800（税別）

CD
NOW ON SALE



明日の記憶
PICA-1112 ¥2,913（税別）



NOëL3 La neige Rendez-Vous
PICW-5001 ¥2,730（税別）



départ chisato×nana
PICW-2002 ¥1,800（税別）

Calendar
NOW ON SALE

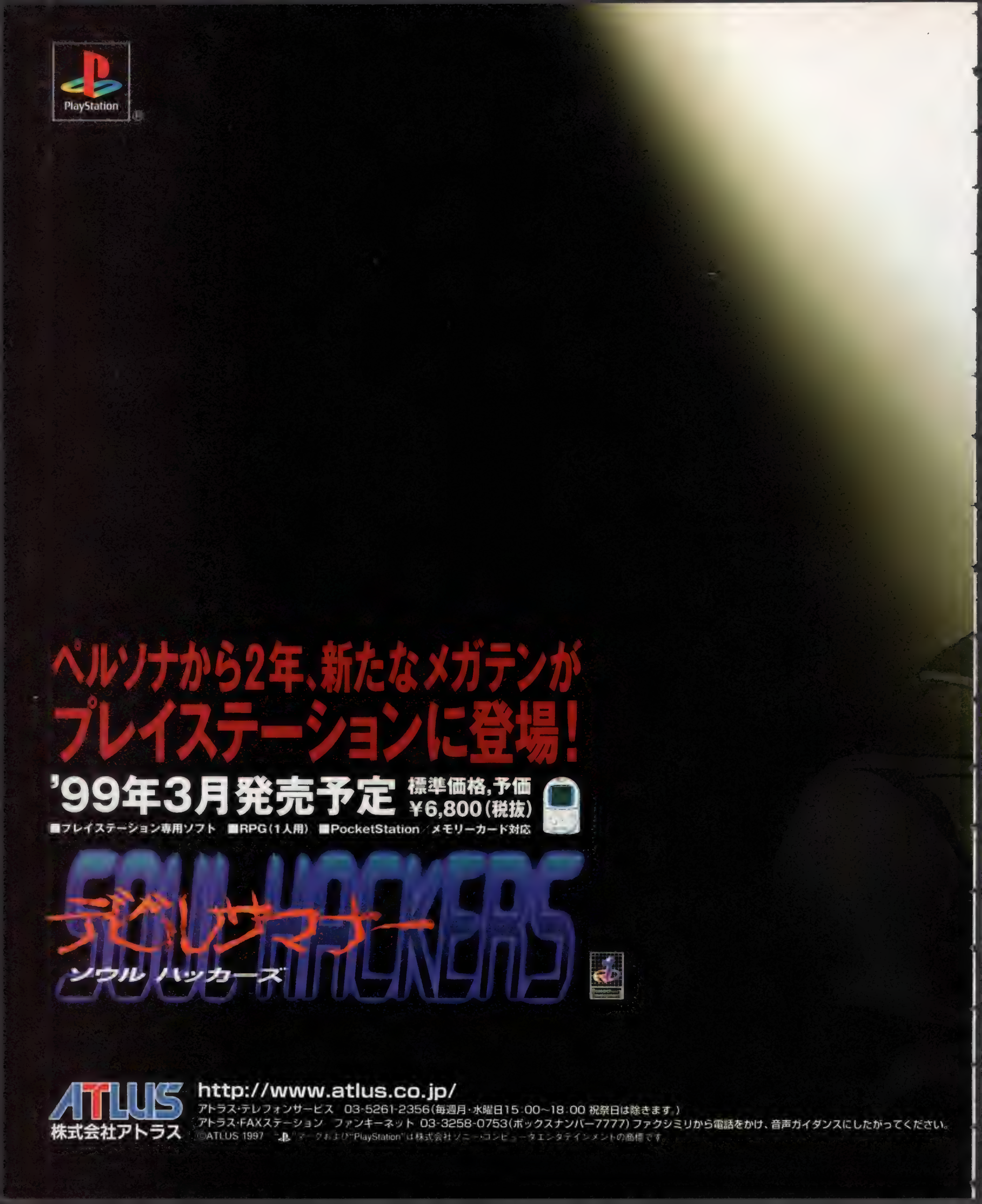


NOëL3 カレンダー '99
B2サイズ ¥2,000（税別） エポック社

Trading Card
99.1.14 ON SALE



NOëL3 トレーディングカード
全90種類 1パック10枚入り ¥200（税別） エポック社




わたしたちの

恋と冒険の世界へ旅立とう!!

今をときめく2大人気ブランド、
アトラスとレッドカンパニーの共同制作で贈る
注目のファンタジーRPG『サウザンドアームズ』。
発売直前の今号では、
その魅力あふれるゲーム内容を徹底解説!!



サウザンドアームズ

◆アトラス　◆RPG　◆12月17日
◆¥5,800（CD2枚組）　◆MC（1ブロック）

サウザンドアームズ

—— Thousand Arms ——

『サウザンドアームズ』の4つの魅力をチェック!

「サウザンドアームズ」では、今までのＲＰＧにはなかった斬新なシステムや新しい要素が積極的に取り入れられている。まず最初は、このゲームならではの、新感覚かつ魅力的な部分をピックアップ！　以下に詳しく紹介していこう。

VISUAL 2Dキャラと3Dの背景が融合した斬新な映像表現

このゲームでは、２Ｄのキャラクターと、３Ｄポリゴンの背景を採用している。この組み合わせによって、キャラクターが生き生きと動き出し、世界観をよりリアルに感じられる、魅力的な映像が生まれるのだ。



◀映画顔負けの大胆な構図とスケールで展開するムービーが、ストーリーを大いに盛り上げてくれる！



▶イベントシーンでは、立体感のあるＣＧの背景をバックに、表情豊かなキャラクターがなめらかに動くのだ。

GIRLS 魅力的な女の子が相手の華やかな恋愛要素

「サウザンド」にはなんと、女の子とデートして「よろしく度（愛情度）」を高めるという恋愛要素もあるのだ。武器を鍛える「マイスターシステム」と密接に関係するこの要素については、のちほど詳しく解説するぞ！



▶女の子とのデート、フレゼントのイベントなどを楽しみながら、「よろしく度」をアップさせていく。



◀ストーリーが進むにつれて、デートに誘える女の子は増えていくのだ。

BATTLE 演出と戦略性を兼ね備えたアニモーションバトル

ＲＰＧの華ともいうべき戦闘のシステムには、２Ｄ＋３Ｄの映像表現の魅力と、リアルタイムバトルの緊張感を１つにした「アニモーションバトル」システムを採用！　深い戦略性と派手な演出を同時に楽しむことができるのだ！



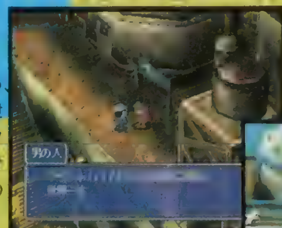
▶フィールド狭しと活躍するキャラのアクションは必見！　魔法や必殺技の演出は、思わず息を飲む大迫力だ!!



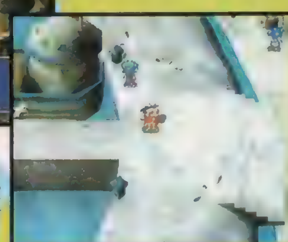
◀迅速な判断が大事なリアルタイム制や、前衛・後衛の配置設定による役割分担など、戦略的要素が盛りだくさん！

WORLD 精霊と機械――2つの力が息づく奥深い世界観

機械と精霊という、２つの力が息づく世界。そんなファンタジックな世界観も「サウザンド」の魅力の１つだ。土地や国、街ごとの文化も細かく設定されていて、新たな街を訪れるたびに、新鮮な感動と驚きがある。



◀精霊と機械。均衡を保つ２つの巨大な力が、人々の生活を支え、文化の中心になっている。



▶陸の玄関口、港町の「ハトーバ」。海に面した広い港と空を舞うカモメの群れに、港町らしい雰囲気が感じ取れる。

CHARACTER FILE 1



マイス・トライアンフ（CV:山口 勝平）

地方貴族にして精霊鍛冶師の名門、トライアンフ家の跡取り息子。自分が正しいと思ったらまっすぐに突き進む強い意志の持ち主で、責任感も人一倍強い。ちょっぴり（?）軟派な一面も持つ、本作の主人公だ。





女の子が大好きな正義感あふれる精霊鍛冶師

 キャラクターデザイン／草河遊也　レイアウト／幡地裕行

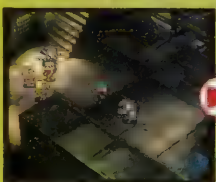
VISUAL ビジュアル

3D・CGと2Dアニメーションが1つに!

3D・CGと2Dアニメーションを組み合わせた「サウザンドアームズ」の映像表現は斬新かつダイナミック！　3Dポリゴンのリアルな背景の上でアニメーションのキャラクターがさまざまな動きを見せるイベントシーンは、プレイヤーを飽きさせない。また、重要な場面で挿入されるムービーシーンも、思わず見とれてしまうほどのハイクオリティで迫ってくるのだ。ここでは、そんな新感覚の映像表現にスポットを当て、その魅力を紹介していくぞ！

EVENT 臨場感バツグンのイベントシーン

イベントが入る場面では、視点がグルリと回転して、キャラクターがアップに。フィールド画面からイベントシーンへとスムーズに移行するのだ。キャラクターの表情や動きが滑らかなアニメーションで表現されるぞ。





▲◀クオータービューのフィールド画面からスムーズに視点が移動し、一瞬でキャラクターがアップになる。

▶構図が変わっても、キャラの立ち位置や背景のグラフィックは同じ。この工夫が違和感を解消しているのだ。

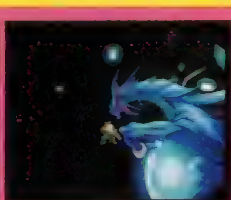


キャラクターの表情はとても豊かなのだ!

「サウザンド」のビジュアル的な魅力は、3D・CGや2Dアニメーションだけにとどまらない。ゲームに登場するキャラクターたちがフィールド画面で見せてくれる、豊かな表情と動きも注目すべきポイントだ！　キャラごとの性格、特徴を反映した表情とアクションは、驚くほど多彩。キャラクターの心情をリアルに表現するこれらの表情のおかげで、フィールド画面でのセリフのやりとりも、味わい深い、楽しいものになっているぞ。



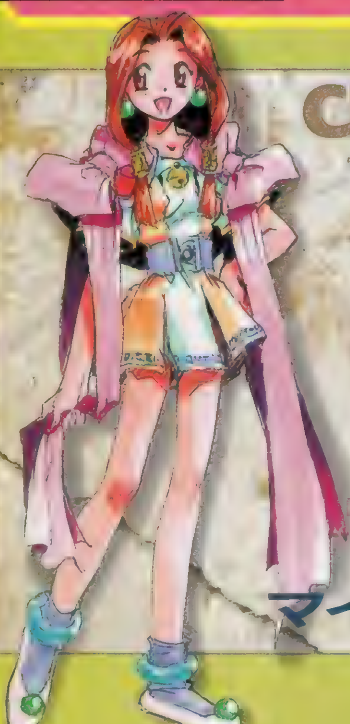




▲精霊獣・アクオーンの登場シーン。上昇する視点に驚かされるぞ。
◀敵の必殺技をくらって吹っ飛ぶマイスたち！　豪快な演出だ!!

アニモーションバトルの演出も必見!

「サウザンド」の特徴的な映像表現は、アニモーションバトルの演出にもバッチリ生かされているぞ！　フィールド狭しと活躍するキャラクターたち、必殺技などが炸裂する瞬間の派手な演出。絶え間なく飛び出す迫力のシーンが、バトルを盛り上げる!!



CHARACTER FILE 2

ソディナ・ドーンフリード

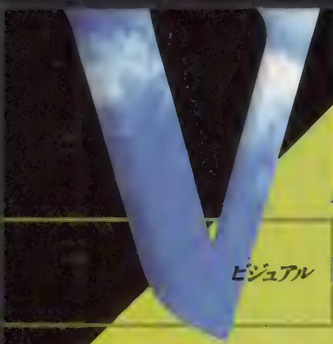
(CV:川上 とも子)

誰にでも明るく接するわけへだてのない優しさと、逆境にくじけない芯の強さを持つ本作のヒロイン。非業の死を遂げた兄の遺志を継ぎ、光の精霊鍛冶師の道を歩むマイスを陰から支える健気な女の子だ。





兄の遺志を継ぎ マイスを優しく見守る少女

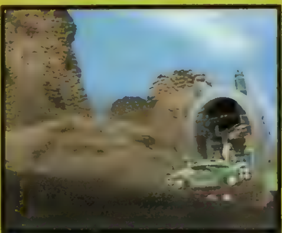




新感覚の映像表現がストーリーを巧みに演出!

MOVIE 驚愕のハイクオリティムービー

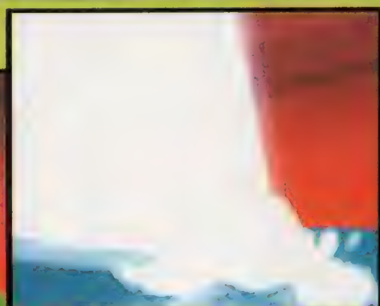
イベントシーンとは対象的に、ムービーは3D・CGを前面に押し出した超リアルな映像で構成されている。ストーリーの山場には、ここで紹介している画面写真のような、現実の映像さながらの立体感と質感を伴ったド迫力のムービーが挿入されるぞ！　3D・CGと2Dアニメーションを融合させることで可能になった脅威の映像表現が、場面の雰囲気にマッチしたBGMとともに、ハイライトシーンを思いっきり盛り上げてくれるのだ!!


▶巨大列車マウントハンドの初登場シーン。列車のスピードと重量感が画面を通して伝わってくる。


◀通り過ぎるマウントハンドを、驚きの表情で見上げるマイス一行。映画のワンシーンのようなのだ。


◀ラングードの精霊砲発射シーン。戦艦が巨大な精霊砲に変形する。

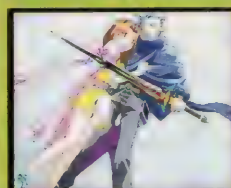



◀▲精霊砲に精霊力を充填！　押し寄せるディアノーバの艦隊に向かって、一気に発射する!!　このあと、ひと筋の光と化した精霊力の奔流が、敵艦隊を貫いていくのだ。このシーンはデュアルショックでプレイしていると、振動の演出によって、より深い臨場感が味わえる。











超美麗オープニングムービーに注目!!

物語のプロローグが終わると、2D＋3Dの映像表現をフルに活用した、美しいオープニングムービーが流れる。印象的なシーンの数々が、プレイヤーを「サウザンド」の世界へ誘うのだ。

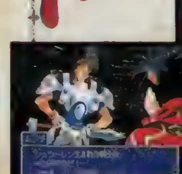
CHARACTER FILE 3

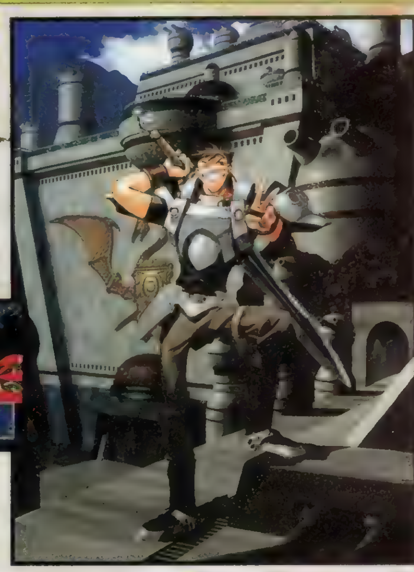


ムーザ・グリフォード

(CV:松本 保典)

いつか、英雄になる！　その志を胸に戦士の道をひた走る、熱いハートを持つ男。マイスにとっては兄貴分といえる存在で、良き理解者でもある。マイスとは逆に女性に弱く、女の子が近くに寄るだけで硬直してしまう。



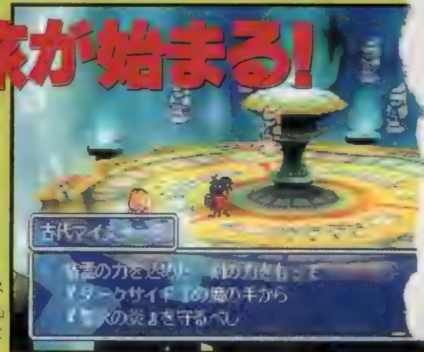


義に厚くハートも熱い 頼れる兄貴分

STORY
ストーリー

光あふれる世界で冒険の旅が始まる！

この「サウザンドアームズ」では、精霊鍛冶師のマイスを主人公に、恋と冒険をテーマにした壮大な物語が描かれる。ボイズビーの町でヒロインのソディナと出会ったマイスは、精霊鍛冶師の技術を授けてくれた彼女の兄、ジャービルの死をきっかけに、広大な世界へと旅立つことに。そんなマイスの旅は、いつしか「世界を守る」という大きな目的を持つのだ。ここではマイスを待ち受けるさまざまな出来事にスポットを当てつつ、ユニークなストーリーの魅力に迫るぞ。

▲▶ソディナとともに旅立ったマイスは、その旅の中で自分が進むべき「道」を見つける。それは世界を守る冒険と戦いの道だ。



グレイト・グラップル
ラングードの族長にして、ウィナの父親。マイスたちの心強い協力者。

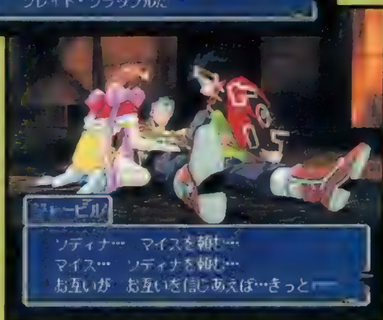


冒険と出会い…

長い旅の途中には数多くの冒険と、さまざまな出会いが待っている。新たな仲間や協力者と巡り会うそのとき、マイスたちの前にさらなる冒険の扉が開かれるぞ。そんなドラマティックな出会いの場面は、すべてイベントシーンで描かれるのだ。

悲しみと別れ…

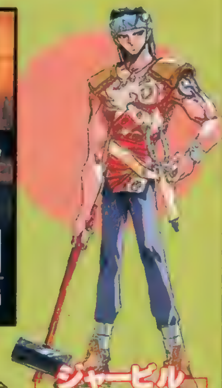
喜びがあれば悲しみが、出会いがあれば別れがある…。ときにはマイスたちが、つらいシーンに直面することも。彼らが悲しみや痛みを乗り越えて、成長していく姿にも注目だ。





そして、恋…

あるときは力を合わせ、またあるときは支え合いながら続く旅の中で、いつしか芽生える淡い恋心…。ハートをくすぐる恋愛模様を描いたイベントも、豊富に織り込まれているぞ。



ジャービル
ソディナの兄。マイスが持つ精霊鍛冶師の素質を開花させる。

世界征服を狙う機械国家
帝国ディアノーバ

世界征服の野望のもと、世界各地に侵攻している「帝国ディアノーバ」。この強大な帝国こそが、マイスたちが立ち向かわなければならない敵なのだ。主戦力の大艦隊に加え、帝国には精鋭集団「五武王」と闇の精霊鍛冶師「ダークマイスター」という切り札も存在する。苦戦は必至だぞ！



◀五武王の1人、ボルトの急襲！　五武王はそれぞれが異なる戦闘能力を極めた、戦いのエキスパートたちだ。



▶ディアノーバの頂点に君臨するメデウス皇帝。その正体は謎に包まれている。

CHARACTER FILE 4

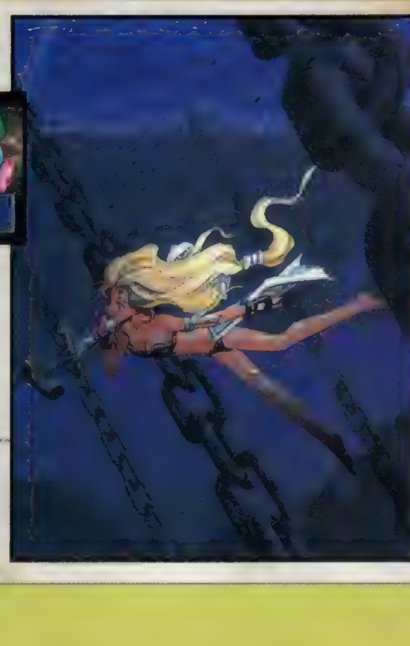


ウィナ・グラップル
（CV:岡本 麻弥）



何者にも縛られない、自由奔放な生き方を好む海賊の娘。裏表のないわかりやすい性格で、言動はかなり男勝り。しかし、ときおり女性らしい優しさものぞかせる。格闘に関しては、自他共に認める腕前をもつ。

自由奔放！おおらかな性格の海賊娘



DATE EVENT デートイベント

"想い"を込めて武器を鍛える! マイスターシステムとデートイベントを解説!

女の子とのデートを楽しんで「よろしく度」を上げるデートイベントと、マイスに向けられる女の子の"想い"を込めて、武器を鍛えるマイスターシステム。このページでは、密接に関係しているこの２つのシステムについて詳しく解説していこう。女の子の想いを武器に込めるには、まず精霊鍛冶師であるマイスが女の子と仲良くなって、「よろしく度」を上げる必要がある。それにはデートイベントをこなすのが、一番効果的なのだ。

STEP 1 女神像でデートをセッティング

町にある女神像に話しかけると、女の子とのデートをセッティングできる。女神像はすべての町に設置されていて、簡易マップを見れば位置の確認も可能だ（赤い点で表示されている）。



◀町に着いたら、まず女神像の場所を確認。

STEP 1.5 プレゼントやミニゲームも

女神像ではデートのセッティングのほかに、女の子にプレゼントを贈ったり、ミニゲームで遊んだりといった選択もできる。どちらもデートと同じように、「よろしく度」を上げられるのだ。

プレゼント

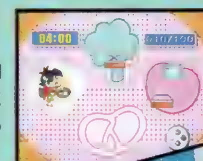
女の子にプレゼントを贈ることで、デートイベントよりも楽に「よろしく度」を上げられる。ただし、プレゼントは町のショップで買う必要があり、その分お金がかかるぞ。プレゼントの好みは、女の子によって異なる。



◀贈る品物は、相手の好みを考えて選ぼう。

ミニゲーム

ウィナなら「ハンマーストライクス」、ソディナなら「クッキングバンザイ」というように、それぞれの女の子に用意されたミニゲームをプレイする。ミニゲームで良い成績を上げれば、「よろしく度」がアップ！



◀コミカルなミニゲームが楽しい。

STEP 2 相手の女の子を選択

女神像に話しかけたら、次はデートに誘う女の子を選ぶ。女の子をデートに誘うにはＭＰ（マイスターポイント。モンスターを倒すと得られる）が必要。仲良くなるほど、誘うために必要なＭＰは多くなる。



◀ミニゲームやプレゼントにもＭＰは必要。

STEP 3 デートスポットを探そう

女の子を選ぶと、マイスの後ろに女の子のグラフィックが表示される。この状態でデートスポットに移動すると「ここでデートしますか？」と聞かれ、「はい」を選ぶとデートイベントが始まる。



◀デートスポットは町ごとに異なる。





STEP 4 会話を重ねてデートを盛り上げるのだ

デートイベントでは、女の子からの質問に対して喜ばれそうな返事を返しながら、うまく会話を盛り上げていく。こちらのペースで会話を進めれば、それだけ長い間、女の子とのデートを楽しめる。





◀▼女の子の性格をよく考えて返事を選ばないと、デートはうまくいかない。

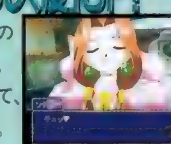




◀▲デート中の雰囲気に応じて、女の子はさまざまな表情を見せてくれる。

STEP 5 デートで「よろしく度」UP!

デートがうまくいくと、女の子の「よろしく度」がアップ。この調子でデートを繰り返して、ばっちりハートをつかむのだ。





◀▲女の子と親密になれば、こんないいことも……♥

STEP 6 武器を鍛えるマイスターシステム

「よろしく度」が十分に上がったら、いよいよマイスターシステムで武器を鍛えるときだ。「サウザンド」では、レベルアップ以外で戦闘の能力を高めるには武器を鍛えるしかない。また、必殺技や魔法も武器を鍛えることでのみ習得できるのだ。

誰の"想い"を込める？

最初に、誰の想いを込めて武器を鍛えるかを決める。想いを込める女の子によって、武器に宿る属性や習得できる魔法などが異なるので、慎重に選ぶ必要がある。



鍛える武器を選択！

次に、誰の武器を鍛えるかを選択。武器を鍛えるのにもMPが必要なので、女の子とのデートでMPを使いすぎていると、ここにきて困ることになる。計画性も大事だ。



愛の共同作業開始！

鍛える武器を決めたら、マイスと女の子が作業を開始。武器のレベルの上限は、持ち主のレベルと同数。持ち主のレベルが高いと、それだけ武器も強く鍛えることができる。



武器がパワーアップ！

鍛えられた武器は、攻撃力と防御力がレベルに応じてアップする。そして、武器がパワーアップすると、持ち主は新たな必殺技や魔法を習得することができるのだ。



CHARACTER FILE 5

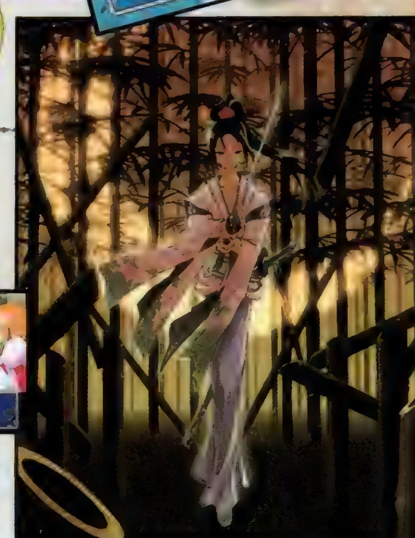


ソウシ・マホロバ

（CV:三木 眞一郎）

女性的な美しさを持つ、ワノ国出身のサムライ。病弱な体質と持ち前の美貌で女性の母性本能をくすぐり、浮き名を流している色事師だ。しかし、戦いの中では、磨き抜かれた技で敵を葬る冷徹なサムライになる。





端麗にして冷徹 鋭い技を使う美貌のサムライ

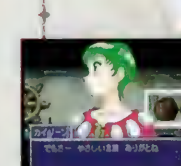
CHARACTER FILE 6

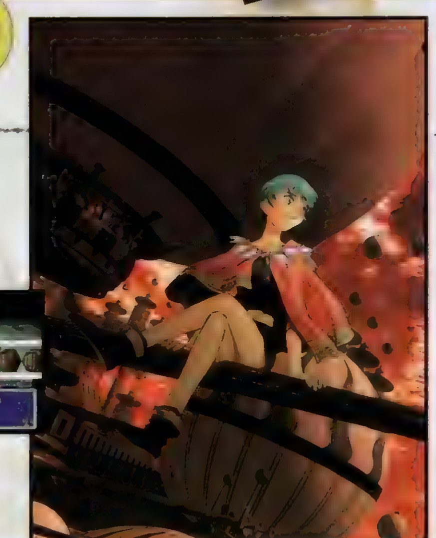


カイリーン・ネルフェ

（CV:渡辺 久美子）

南方の国、シャラン出身の女の子。好奇心旺盛で、興味を引かれたらどんなことにでも首を突っ込みたがる。自分の立場が悪くなると、笑ってごまかすか、その場から逃げ出すしたたかさも持ち合わせている。





南方出身で明るく活発 好奇心旺盛な少女

THOUSAND ARMS

NEW FACE

ニューフェイス

冒険の途中で出会う登場人物たち!

マイス一行を煙に巻くコソ泥から、老いてますます盛んな助平じいさんまで、「サウザンド」のストーリーに彩りを添えるサブキャラクターは、いずれ劣らぬ個性派ぞろい。ここではマイスたちの旅にさまざまな形でかかわってくる、個性豊かなサブキャラクターたちをピックアップだ！彼らの活躍にも乞うご期待だぞ!!

神出鬼没! 愛の探求者

バンディガー

「愛の探求者」を自称する、神出鬼没のおかしなコソ泥。マリオンの「AIトラップ発生装置」を盗み、工場に立てこもる。



ラングードを支える存在

パルマ・エスターテ

海賊島、ラングードの動力炉を制御する、5人の巫女の1人。実は彼女とデートをする方法があるらしいのだが…。





ソウシの剣の師匠

カノウハ

ワノ国に広く名の知れた刀鍛冶で、ソウシに剣術の師匠でもある。マイスの祖父とも面識がある。この歳になって、なお色の道を極めんとする、筋金入りの助平だ。



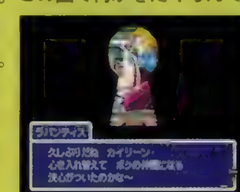




陰謀の気配が漂よう謎の男

ラバンティス

南方の国、シャランに突然現れた、得体のしれない男。この国で何かをたくらんでいるのは間違いないようだ。シャランといえば、カイリーンの故郷だが……。



CHARACTER FILE 7

ネルシャ・スタイラス

(CV:横山 智佐)

服飾技術を学ぶために、世界各地を巡り歩いているドレスマイスター。身に着けた衣装によって性格が豹変する多重人格者だが、普段はやぼったい服と眼鏡を身に着けている。「でしゅー」が口癖。







かわいいドレスマイスターは衣装に着られる多重人格者

THOUSAND ARMS

GIRLS

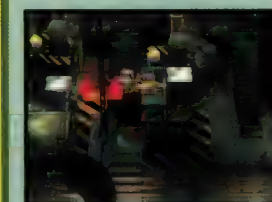
ガールズ

デートもOKの女性キャラを一挙公開!

「サウザンド」にはなんと、仲間になる4人の女性キャラクター以外にも、デートが可能な女の子がいることが判明。ここで紹介するマリオン、キョウカ、ミルの3人が、新たに公開されたデートイベントの対象キャラクターたちだ。もちろん、彼女たちにも「よろしく度」が設定されていて、親密になれば一緒に武器を鍛えることができる。デートが可能な女の子は、ほかにもいるらしいぞ。

恐るべし、マリオンの罠!

「AIトラップ発生装置」を盗まれ、自分が仕掛けたトラップを利用されてしまうマリオン。その威力に、さすがのマイスもタジタジなのだ。



◀次々と飛び出す巧妙な罠が、マイスたちを襲う

天才機械鍛冶師

マリオン・シュモック

カエル（？）の衣装と個性的な言葉使いが特徴の少女。こう見えても一流の機械鍛冶師で、機械に関する知識で右に出る者はいない。「AIトラップ発生装置」をバンディガーに盗まれ、マイスたちに協力を求めてくる。



◀発生装置を取り戻すため、一行はマリオンに協力する。

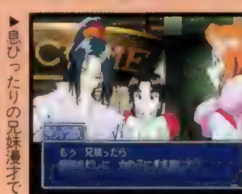


しっかり者のソウシの妹

キョウカ・マホロバ

病に侵されているソウシの身を案じる一方で、すぐに女性に手を出す兄をいさめる、しっかり者の妹。素浪人にからまれていたところをマイスたちに救われ、ソウシを助けるために行動を共にする。





▶息ぴったりの兄妹漫才で笑わせてくれるぞ。

カントに住む美少女

ミル・ウィンド

カントの街で平和に暮らしていたが、「黒い軍団」の襲撃によって焼き出されてしまう美少女。プロローグの回想シーンにも登場する。どこかで生きのびているらしいが、再会できるのはいつだろうか？



◀カントを脱出後は行方不明のミル。どこで会える？



CHARACTER FILE 8

ダーク マイスター

(CV:森川 智之)

強い剣を打つことのみに執着し、帝国ディアノーバにくみする闇の精霊鍛冶師。その正体は、かつてジャービルを師事していたマイスの兄弟子、シュミットだ。パートナーのジェラを従え、マイスたちの前に立ちはだかる。







暗黒の力を求めた闇の精霊鍛冶師



PlayStation
TOSHIBA EMI
ロードモナークシリーズ最新作！
LORD MONARCH
新・ガイア王国記
パズル的リアルタイムシミュレーションゲーム
ロードモナーク〜新・ガイア王国記〜
君は制覇できるか？
全100面の新たなる試練！
★日本ファルコムの
ロードモナークスタッフによる
オリジナルマップ入り！
●全てが新しい！　新シナリオ、新キャラクター登場！
●自分でオリジナルマップが作れる！　エディットモード搭載！
●クリアした成績で段位が取れる！　段位認定システム完備！
Falcom
認定証
『ストーリーモード名人』
あなたは
ロードモナーク〜新・ガイア王国記〜
に於きまして 優秀な成績を
修められました
よって その栄誉を称え
ロードモナーク〜新・ガイア王国記〜
『ストーリーモード名人』
を認定致します
Lucifer Ring
価格¥5,800（税別）
SLPS 01784
JAN 4988006593282
アナログコントローラ
対応
同時発売予定！
東芝EMI株式会社
エンタテイメントソフト事業本部
〒107-8510　東京都港区赤坂2-2-17
ユーザーサポートTel：03-5512-8660
東芝EMIのホームページ：（To Make It!）
http://www.toshiba-emi.co.jp
1998年12月23日発売予定
価格¥5,800（税別）
SLPS 01728　JAN 4988006593275
©1998 NIHON Falcom Co.　©1998 TOSHIBA-EMI LIMITED
"PS"マークおよび"Playstation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


PlayStation
"PlayStation" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
玉繭物語
たままゆものがたり
好評発売中
標準価格5,800円(税別) SLPS 01729
美術：近藤勝也／音楽：松前公高
■掲載のソフト画面は、開発中のものです。



小さな繭(まゆ)に
祈りを込めて。
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
ELEVEN
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
元気株式会社
〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12
新宿ラムダックスビル5F
TEL 03-3200-3800(ユーザーサポート)
ホームページ　http://www.genki.co.jp
Genki
©1998 GENKI

電撃ポケットステーション PocketStation

1998 12/25

CHECK!!



これがポケステ三種の神器!?

まずは上の写真に注目！　快適なポケステライフを送るためには、この３つのアイテムが重要なのだ。それぞれくわしく解説しよう。

1 電池 最初から付属している電池が消耗したら、自分で交換しなければならない。使用する電池はリチウムコイン電池(CR2032)が１個。キヨスクやコンビニなどでも売っており、価格は１個200～300円くらいだ。

2 精密ドライバー 電池を交換するときに必要なのがこの精密ドライバー(０番、プラス)。ミニ四駆やメガネの手入れに使っている人も多いのでは？　模型店や金物屋などで手に入るので、できれば早めにゲットしておきたい。

3 ストラップ ポケステを持ち歩くときにはストラップがあると便利。本体には、写真のタイプのものが１つ付属しているが、もちろん好みの携帯用ストラップなどを使うのもグッド。ロングタイプ（別売）も同時発売だ。

発売直前!!

12/23 ¥3,000

待望の発売日を間近に控えて、ますます期待の高まるポケットステーション。もちろん「電撃PocketStation」もノリノリの快進撃だ!!　今回は対応ソフト完全カタログといっしょに、気になる最新タイトルの情報も紹介するぞ!

発売前にこれだけは知っておきたい! ポケステQ&A

いよいよ発売直前のポケットステーション。そこで今回は、読者のみんなから寄せられた、ポケステに関する素朴な疑問を集めて、発売元のＳＣＥＩに聞いてみたぞ。しっかり予習して発売日に備えるのだ！

Q：ポケステの色は、どうしてホワイトとクリスタルの２色なんですか？

Ａ：持ち歩くことが多い製品なので、どんな色にも合うようにホワイトとクリスタルを選びました。ほかの色の発売については、現在検討中です。

Q：予約しなくても買えますか？

Ａ：23日の発売に向けて、月産100万個のペースで大量生産中です。品不足にならないように努力していますが、念のため販売店でご確認ください。

Q：どこで作ってるんですか？

Ａ：国内と海外にある複数の工場で生産しています。

Q：コンビニでも買えますか？

Ａ：詳しいことはまだ決まっていませんが、近い将来、プレイステーションソフトの取扱店で販売を開始する予定です。

Q：普通のメモリーカードの値下げの予定はありますか？

Ａ：今のところありません。

Q：電池はどのくらい持つんですか？

Ａ：通常の使用で１カ月くらいですが、使い方やソフトの内容によってまちまちです。複雑な内容のソフトや音量を大きくして遊んだ場合は電力消費量も大きいようです。

Q：電池を交換するとデータは消えちゃうんですか？

Ａ：メモリーカードと同じフラッシュメモリを採用していますので、電池交換でデータが消えることはありません。

Q：電源のオン／オフはどうやるんですか？

Ａ：ポケステ本体に電源スイッチはありません。ボタンに触れないでいると自動的に画面表示が消える仕組みになっています。ただしソフトによっては例外もあります。

Q：今後のＳＣＥＩのソフトは全部ポケステ対応になるんですか？

Ａ：全部ではありませんが、ソフトの楽しさを広げるような活用法があれば、今後発売するソフトは、積極的にポケステ対応にしていきたいと思います。期待していてください。

Get the PocketStation!!

ポケットステーションをゲットせよ!



◀色はホワイトとクリスタルの２種類。どっちを買うか、もう決めた？

本体発売と同時に遊べる12タイトルを徹底チェック!

ポケステへの対応が発表されている39タイトルのうち、発売日の12月23日にさっそく遊べるのはこの12タイトルだ。そこで発売直前特集として、この12本の内容を一挙に紹介するぞ。発売中のものもあるので、すでにソフトを持っている人は、ポケステを買うだけで新しい世界が広がるのだ。ちょっと得した気分かも？

15 ブロックの使い方はキミしだい!



下のリストの「必要ブロック数」は、ポケステのデータをダウンロードするためのもの。ソフトによっては、ゲーム本編のセーブ領域を別に確保しなければならないので注意が必要だ。使わないデータはメモリーカードに移すなどして、ポケステの15ブロックをうまくやりくりしよう。

ポポローグ



話題のアニメチック&ロマンチックRPG。物語の中盤、ガバスの街で「はぐれロボ」に出会うことで、ポケステを使ったアイテム収集ができるようになるぞ。



電撃チェック! 一度データをダウンロードすれば、あとは見ているだけでアイテムが手に入る。ユニークなシステムなのだ。

■SCEI■発売中■¥5,800■RPG
■必要ブロック数：6

進め!海賊



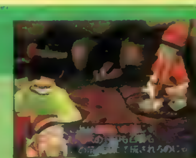
胸躍る海洋冒険譚が楽しめる海賊SLGではポケステを使って子分の育成が楽しめる。役立たずな子分たちをほめたり叱ったりしながら、立派な海賊に鍛えよう！



電撃チェック! 愛敬たっぷりの子分たちが、ポケステ画面でメシ（コッペパン？）を食いまくる姿は必見だぞ!

■アートディンク■発売中■¥5,800■SLG
■必要ブロック数：3

玉繭物語



独特の世界観が魅力の冒険RPG。データのセーブにポケステを使用しているときのみ、某所で入手できる“森のしもべ”が特殊なものに変化する仕掛けになっている。

電撃チェック! ポケステを使ってゲームが楽しめるわけではないけど、すべての聖魔を集めるにはポケステが必須なのだ。

■元気■発売中■¥5,800■RPG
■必要ブロック数：1

R4 RIDGE RACER TYPE4



「R4」では、グランプリモードで入手した車のデータを通信機能で友だちに渡すことができる。友だちと協力して、データのフルコンプリートを目指そう。



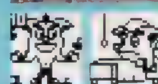
電撃チェック! メモリーカードのコピーとは違い、車のデータだけをやりとりできる点がうれしいポイントなのだ。

■ナムコ■発売中■¥5,800■RCG
■必要ブロック数：2

クラッシュ・バンディクー3 〜ブッとび!世界一周〜



「どこでもダンシン」、「どこでもゴロゴロ」など、ナイスな感じのミニゲームがいっぱい。本編とのリンクもバッチリで、楽しみがさらに広がるのだ。



電撃チェック! 内容のハマリ度はダントツ! 「クラッシュ」のファンは全員必ずポケステを購入するべし。

■SCEI■12月17日■¥5,800■ACT
■必要ブロック数：12

LUNATIC DAWN III



自由度の高いRPG。特定の冒険者を仲間にすれば、各種のミニゲームが楽しめるのだ。



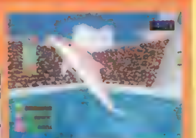
電撃チェック! 画面上を動くナスビに棒をさす「ボーナスゲーム」。そのバカバカしさ（笑）をぜひ体験しよう。

■アートディンク■12月17日■¥5,800■RPG
■必要ブロック数：3

テーマアクアリウム

水族館を経営するこのゲームでは、ショーに出演するイルカをポケステで調教することができるのだ。





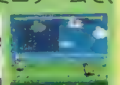
電撃チェック! かわいいイルカを連れて歩けるのが最大の魅力。グラフィックを始め、携帯ペットとしてはイチオシだ。

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア■12月17日
■¥5,800■SLG■必要ブロック数：5

もんすたあ★レース

捕獲したモンスターを育成してレースに出場させるRPG。ダウンロードできる5つのミニゲームで、パラメータアップアイテムをゲットするのだ！



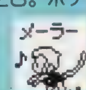


電撃チェック! アイテムは本編で好きなモンスターに分配できるので、レースで勝つためには、やはりポケステが必須かも!?

■コーエー■12月17日■¥4,800■RPG
■必要ブロック数：7

Hello Kitty White Present

人気のキティちゃんが活躍するアクションPZG。ポケステで簡単な電子メールが楽しめる機能がついている。

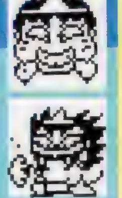




電撃チェック! ポケステのウリの一つである、赤外線通信機能をフルに活用。友だちとのコミュニケーションに使おう。

■ハドソン■12月17日■¥5,800■PZG
■必要ブロック数：3

バトルボンビー



キャンペーン期間中に『桃鉄7』を買った人だけがもらえるソフト。4種類のミニゲームに加えて、後述の「Piとメール」体験機能も収録。ボンビー一色のゲームの数々を楽しもう。

電撃チェック! この機会を逃しては入手不可能な超レアタイトル。持っているだけで自慢できるぞ。

■ハドソン■12月17日〜1月15日■非売品
■ETC■必要ブロック数：8

I.Q FINAL



スタイリッシュな人気PZGの続編。セーブしたスコアをポケステで持ち歩ける「I.Qじまん」を搭載しており、通信機能を使って友だちとスコアをミックスすることができる。

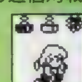


電撃チェック! データを交換するたびに、新しいランキングが完成。有名人のデータがキミのポケステに入るかも…？

■SCEI■12月23日■¥4,800■PZG
■必要ブロック数：4

ストリートファイターZERO3

ミニゲームでキャラを鍛えて、ポケステ同士の通信対戦も可能。鍛えたキャラは本編でも使用できるぞ。





電撃チェック! キャラごとに異なるミニゲームが用意されている作りがグッド! 「ポケゼロ」界の覇者は誰だ!?

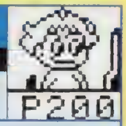
■カプコン■12月23日■¥5,800
■対戦ACT■必要ブロック数：11

現在発表されているすべてのポケステ対応ソフトを完全紹介!

ポケットステーション対応ソフト・パーフェクトカタログ

ポケステの発売後も続々と登場する予定の、対応ソフトの完全リストを大公開（前ページの12タイトルは除く）。各種データと、判明しているゲーム内容を掲載しているぞ。ほかのページの本編の紹介と併せて、購入の参考にしよう。注目タイトルがいっぱいなのだ！

パチスロ帝王～ビッグウェーブ・ピカ吾郎・日日ジャンキー7～



■Bull's Eye■1月28日■SLG

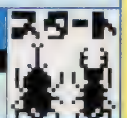
有名実機を収録のパチスロSLG。「ピカゴロウの設定判定ゲーム」を搭載しており、約15～20分のプレイで、台の設定を教えてくれるのだ。

バーガーバーガー2(仮)

■ギャップス■1月予定■¥5,800■SLG

バーガーショップ経営SLGの本作では、ポケステを使って従業員の育成ができるらしいぞ。思わぬレアアイテムもゲットできるかも…?

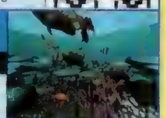
バトル昆虫伝



■ジャレコ■1月21日■¥5,800■S・RPG

家庭で昆虫採集の醍醐味が楽しめるS・RPG。さらに集めた昆虫同士でのバトルも! ポケステを虫かごの代わりにして、昆虫の観察や飼育ができる予定だ。

水族館プロジェクト～フィッシュハンターへの道～



■テイチク■1月予定■¥5,800■AVG

水族館からの依頼を受けて、世界各地の珍しい魚を釣っていくAVG。ポケステでは「こんぺいとう」という名の幻の魚の育成が楽しめる予定だぞ。

ファイナルファンタジーⅧ



■スクウェア■2月11日■¥7,800■RPG

もはや説明の必要もない超大作RPGの最新作。チョコボが登場するということ以外、詳細は謎に包まれている。そろそろ何らかの発表があるはずなのだが…。

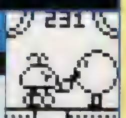
アニメチック・ストーリーゲーム① カードキャプターさくら



■アリカ■5月予定■価格未定■ETC

人気アニメのゲーム化。ポケステでは、丹下桜さんほか人気声優のボイスデータをダウンロードし、再生することができる。通信でデータ交換も可能。

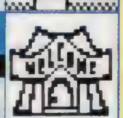
ポケットムームー



■SCEI■2月予定■¥4,800■ETC

期待のポケステ専用タイトル。100種類以上のポケットゲームや、自分で作れるムームーパークなど、盛りだくさんの内容でポケステの魅力を引き出すぞ!

おみせde店主



■テクノソフト■4月予定■価格未定■RPG

異色のお店経営RPG。ポケステの時計機能に対応していて、接続した状態でプレイすれば通常では入れない場所に行くことが可能。そこだけのイベントやアイテムも。

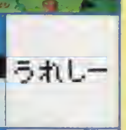
キョロちゃんのプリクラ大作戦



■トミー■2月予定■¥5,800■ACT

チョコボールでおなじみのキョロちゃんが活躍するACT。ポケステを使えば、オリジナルのプリクラをコレクションできるらしいぞ。

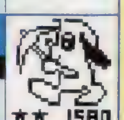
Piとメール



■ハドソン■2月予定■¥2,800■ETC

赤外線通信機能を使って、登録されている簡単なメッセージのやりとりが楽しめるコミュニケーションツール。くわしい内容を右のページで特集しているぞ！

～ミスタープロスペクター～ほりあてくん



■リズミックス■2月予定■¥2,800■ETC

ダンジョン内でアイテムを掘り集めて楽しむ新感覚のポケステ専用ゲーム。アイテム探索や、赤外線通信機能を使ったアイテム交換などが楽しめる予定だ。

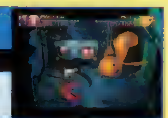
ワールドネバーランド2～プルト共和国物語～



■リバーヒルソフト■2月25日■¥5,800■SLG

架空世界で人生を疑似体験できる人気タイトルの第2弾。ポケステを使うと、自分のキャラを友だちの国へ移住させたりアイテムを交換したりできる。

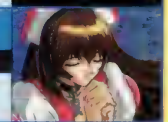
プルムイプルムイ



■カルチュア・パブリッシャーズ■春予定■価格未定■RPG

育成も楽しめるRPG。ポケステを使って、あるものを育て、それをゲーム本編に反映させることができる予定。詳細がわかりしだい発表するぞ。

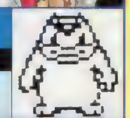
シーバス1-2-3(仮)



■ジャレコ■春予定■価格未定■A・RPG

人気マンガが待望のゲーム化。どのように対応するかはまだ未定だが、ポケステでもシーバスは大暴れしてくれるのだ!!

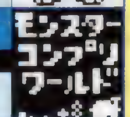
モンスターファーム2



■テクモ■2月25日■¥5,800■SLG

好きなCDから生まれるモンスターを育成して対戦させるSLGの第2弾。ポケステを使えば、キミのモンスターを学校に持っていくこともできるのだ。

モンスターコンプリワールド



■アイディアファクトリー■3月■¥5,800■RPG

モンスターの収集を目的としたRPG。ポケステでは、ミニゲームでモンスターを特訓できる。また、集めたモンスターをポケステ上で確認することも可能。

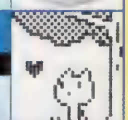
CAPA(仮)



■SCEI■春予定■価格未定■ETC

ポケステそのものがしゃべる生き物になる不思議なソフト。勝手気ままに振る舞うので、見ているだけで飽きないのだ。とんでもないイタズラをすることも!?

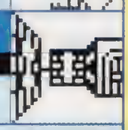
どこでもいっしょ(仮)



■SCEI■春予定■価格未定■ETC

キャラクターを育成しながら会話を楽しむソフト。さまざまな言葉を教え込み、楽しくおしゃべりしよう。赤外線通信機能で友だちとの名刺交換もできる。

ポケットダンジョン



■SCEI■春予定■¥2,800■RPG

ポケステで本格的な3Dダンジョンの探索が楽しめるRPG。さまざまな謎と、奥深い冒険の数々がキミを待ちかまえているぞ。

ワンワンダイアリー(仮)

■コナミ■春予定■価格未定■SLG

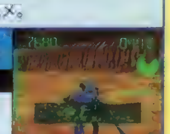
かわいい犬を育てるSLG。ポケステを使うと、愛犬といつもいっしょにいられるだけでなく、えさをやったり散歩をしたりできる。

太陽のお告げ

■プログレス■春予定■価格未定■ETC

四柱推命をもとにした、新感覚の占いソフト。その場で運勢・相性などが判定できるぞ。占い好きの女性に特にオススメ。

ARMORED CORE MASTER OF ARENA



■フロム・ソフトウェア■2月4日■¥5,800■ACT

ロボットを自由に改造して対戦する3D・ACTの第3弾。ポケステでは機体の管理や対戦などができるようになるらしいぞ。

デビルサマナー ソウルハッカーズ



■アトラス■発売日未定■価格未定■RPG

SSで発売され、高い評価を得たシリーズ最新作。ポケステ対応の詳細はまだ不明だが、悪魔の幼体を育成できるらしいぞ。

ラグナキュール・レジェンド

■SME■発売日未定■価格未定■RPG

本格ファンタジーRPGの続編は、ポケステ上でミニゲームをプレイすることができる。これで経験値を稼いで、本編に反映させよう。

バスライズ

■バンダイ■春予定■価格未定■ACT

人気ルアーブランド、メガバス公認の釣りゲーム。釣ったブラックバスをポケステ上で飼育することができる。

ポケ単・ポケ熟(仮)

■SCEI■発売日未定■価格未定■ETC

ポケステの大記憶容量を生かしたミニ電子辞書。驚くほどたくさんの単語や熟語が検索できるのだ。でもカンニングに使うのは禁止だゾ!

サーキットの狼Ⅱ モデナの剣(仮)

■エム・ティー・オー■発売日未定■価格未定■RCG

人気コミックを原作にした本格RCG。ポケステ対応の詳細はまだ発表されていない。続報を待とう。

最新のソフト情報をお届け!

ピッ Piとメール

ポケステを使った新しいコミュニケーションツールが登場!



登録メッセージは全部で180種類!!

OK!
TELしてね♡
ヒマ?
さんきゅ
かっこいいネ!
おひるどうする
いつものところでまってる
いっしょにかえろ
だいすき

街角や学校でボタン1つで気軽に声をかけられる、新しいコミュニケーションツールがついに登場。それがこの「Piとメール」だ!! あらかじめ用意されている文章を選ぶだけで、簡単にメールのやりとりが楽しめるほか、「ないしょモード」もついているので、秘密のメッセージも安心して送れるぞ。その魅力を詳しく紹介しよう!

■ハドソン■2月予定■¥2,800■ETC
■必要ブロック数:10

① PS本体からソフトをダウンロードしたら…

まずはPS本体にポケステを接続して「Piとメール」をダウンロードしよう。この時点で男の子モードと女の子モードの選択ができるぞ。書き込みが終了したら準備はOK! ポケステを持って、さっそく外に出かけよう!!


▲まずはポケステにダウンロード。必要な容量が空いているか、確認も忘れずに。


▲男の子/女の子を選択。各90種・計180種類のメッセージが用意されているのだ。


▲自分でメッセージを作ることはできない。登録されているものを使いこなそう。

② ポケステを持って街へ出かけよう!

準備ができたらさっそく通信開始! 教室やオフィスで友だちにメールするのもいいし、ポケステを持っている人を見かけたときに、勇気を出してメッセージを送ってみるのもいいだろう。工夫次第で可能性は無限に広がるのだ!!



▲街で見かけた気になる相手に送信! 新たな出会いの可能性が広がるかもしれないぞ!!



◀声をかける代わりにメールするのも楽しいかも。手軽に2人だけの世界を楽しめるのも魅力だね!

「ないしょモード」で秘密の話!

個人的な内容を他人に受信されないように、「Piとメール」にはユーザー番号設定機能がついているぞ。「ないしょモード」にしておくと、同じ番号の相手しかメッセージを受信できなくなるのだ。あらかじめ相談して互いに番号を決めておけば、仲間同士の秘密通信に、とっても便利!

ポケステどんなもん? → 第3回「赤外線通信の威力を検証」



ポケットステーションの機能をさまざまな面から検証していくこのコーナー。今回はポケステの大きな特徴の1つである、赤外線通信機能に注目してみよう。ポケステは頭のクリア部分に双方向の通信機能を持っている。このため、ポケステ同士をいちいちケーブルでつなかなくても、データのやり取りができるのだ。では、その機能は具体的にどんなものなのか。その可能性を含めてチェックしていこう。

※編集部注:ポケットステーションはあったかくありません。

●基本性能を確認!!

まず確認しておきたいのは、通信機能はポケステにダウンロードするソフトによって初めて可能になるということ。だから通常のセーブデータのコピーは、今までどおりPSの画面上で行い、通信に対応しているソフトのデータのみをポケステでやり取りすることになる。この2つを混同しないように注意しよう。気になるのは、どれくらい離れた状態で通信できるかだが、ほとんどくっつけた状態でなければ成功しないものもあれば、3m離れてもOKなときもある。通信距離は、ソフトの内容や周囲の環境によってまちまちなのだ。

●いろいろできるのだ!


◀かわいいけど性能はスゴイのだ。

ポケステの赤外線は、IrDAという規格に準拠している。この規格はほかのコンピュータやAV機器でも採用されているポピュラーなものなので、将来的にはポケステ以外のさまざまな機器と、データのやり取りができるかもしれない。また、リモコン用の規格にも対応しているので、対応するソフトさえ発売されれば、ポケステをテレビのリモコンとして使用することもできる。可能性は無限に広がるのだ!

どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

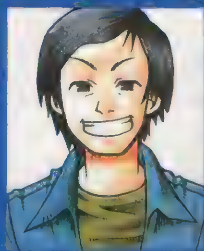
DPSソフトレビュー

各メーカーがとっておきの自信作を発売する12月。欲しいソフトがいっぱいで、うれしい悲鳴をあげている人も多いのでは？ DPSのレビューを参考にしてくださいね。

レビュアー紹介

岩崎啓真	ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト ソビエトストライク コロニーウォーズ
ウォルフ中村	つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。	▼得意なジャンル 格闘ACT、SPG ▼好きなPSソフト ペブルビーチの波濤 鉄拳3
なんでもゆうこ	毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。	▼得意なジャンル RCG ▼好きなPSソフト エースコンバット パラッパラッパー
伊集院健	長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。	▼得意なジャンル 2D・STG ▼好きなPSソフト すずきゆみえ 北斗の拳
うきき松崎	2D格闘からS・RPGまでオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。	▼得意なジャンル S・RPG ▼好きなPSソフト 女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖
TAC★	メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も趣味の世界に読者を誘う。	▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
城イドム	ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT&STGの完全制覇に挑む。	▼得意なジャンル STG、ACT ▼好きなPSソフト レイマン グラディウス外伝
PON	RPGや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。「玉繭」、「幻想Ⅱ」を担当。	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト マリーのアトリエ 幻想水滸伝
がんの字	ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト TILK 久遠の絆
袋こ～じ	美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「やるドラ」シリーズの記事などを担当。	▼得意なジャンル 2D格闘、恋愛SLG ▼好きなPSソフト アドヴァンストV.G.2 久遠の絆
小岩	気に入ったゲームはとことんまでしゃぶり尽くすゲームジャンキー。弱冠20歳という若さを武器に、徹夜でプレイし続ける。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト 東京魔人學園剣風帖 KING'S FIELD Ⅱ
乙佐藤	愛と勇気のアクションゲーマー。「ロックマン」シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。RCGはちょっと苦手。	▼得意なジャンル ACT ▼好きなPSソフト ロックマンシリーズ パンツァーバンディット
ほやへ田島	好き嫌いの激しいわがまま偏食ライター。気に入った美少女が出てくればとりあえずOKと思われがちだが、実は鋭い批評眼を持つ。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト 東京魔人學園剣風帖 サガ フロンティア
蘇我入鹿	動物たちをこよなく愛す、自然派レビュアー。今回はかわいいイルカが登場する「テーマアクアリウム」のために特別参加	▼得意なジャンル SLG ▼好きなPSソフト テーマパーク ザ・ゲームメーカー

岩崎啓真



ここ最近、プログラム環境をいろいろ取りそろえて、パソコン用のプログラムを組んでいます。このころは毎日の用にPSのプログラムばかりを組んでいたので、パソコンのあまりのよさに驚くと、やっぱりメモリはたくさんあるしスピードは速いし、すごく楽に組み立てられます。ちゃんとパソコンでもプログラムを組まないとダメだなぁ。

ウォルフ中村



1週間で風邪をひいた。最初の症状が喉にくるタイプで、丸1日まともにしゃべれなかった（声量が足りなくて電話での会話もできなかったほど）。もしもFAXやパソコン通信（Eメール）がなかったらどうなっていたことやら。キーボードを介して会話できる喜び。改めて実感した。続けてひいたのは鼻にくるタイプ。まだ治ってないんだけど(泣)。

なんでもゆうこ



仕事で会社にいるときは、わりと長ーく起きていられるほうなんだけど、いったん家に帰るとすぐ眠くなってしまいます。仕事がぱっかり忙しいためなんか、毎日12時間以上眠り続けるグータラモードに突入。うーん、日本人の平均睡眠時間の倍は寝てることになるなぁ…。人生の半分は睡眠時間で潰れちゃうなんて、ちょっとむなしい気分です。



イラスト／岩瀬さとみ

エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～

■ガスト■RPG■12月17日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)



アイテムの調合ほか、独自のシステムを持つRPGの第2弾。500以上の豊富なイベントに加え「オリジナル調合」などの新要素が追加された。前作でおなじみのキャラも登場する。

岩崎啓真

ゲームの作りが丁寧なのは事実なのだが、最大のウリの1つである"調合"がどうにも面倒。特に同じアイテムを何度も作っていると、いいかげんメゲてしまう。このあたりはもうちょっと楽をさせてほしかった。あと、前作でも感じたことだが、コンフィグでキー操作の割り振りができないなど、細かい点で不満も残る。ただ、調合が面倒とはいっても、新しいアイテムを作ったりする面白さはパワーアップしているし、バランスも全体的に良くなった。さらに面白いイベントも多いので、前作が好きな人にはオススメできるだろう。ただ、ゲームの基本的な構造は前作と同じなので、イベントの内容やキャラクターが変わっても、それほど新鮮味は感じられなかった。

75

ウォルフ中村

システム的に前作の「いい意味でのシンプルさ」が継承されていて安心した（読み込み時間の短さ、音声を出しても任意にスキップできる等の点も健在）。それでいて、イベント、アイテム、行ける場所、エンディング等は大幅に増加している。一部イベントで採用されたアニメムービーも○。調合方法や妖精さんシステムのパワーアップも、必要以上に煩雑になっていない点がうれしい。ただ、店内が広くなって歩きやすくなったのはいいが、アイテムリスト表示時の操作性の悪さは解消されていない。キーコンフィグがないのも×。このゲームの場合、Lボタンに決定とキャンセルを割り振るだけで、片手でプレイできるようになるのだが…。単調な部分はあるが、十分に楽しめる作品だ。

85

なんでもゆうこ

本などでアイテムの知識を得たときに、その詳しい内容がメッセージに表示されたり、依頼を引き受ける際には必要材料が足りているかどうかを確認できたりっていう、親切な配慮がうれしいですね。前作で、遊んでいてわかりにくかったり不便だと感じた点が、ちゃんとフォローされてます。アカデミー以外の場所でステータスを確認できるようになったのも便利。錬金術士としての腕もアイテムの品質に関係するようになって、楽しみが増えたってもんです。前作よりお金が稼ぎやすくなっていて難易度もダウン。ただし、強いモンスターが出る場所に最初のうちから行けちゃうのはあいかわらず。あと、アトリエにこもって延々と作業するのを退屈だと思う人もいるかも。

85

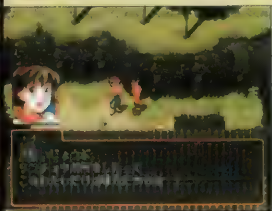
PON

基本的には前作「マリーのアトリエ」と変わらないけど、システムやイベントなどボリュームアップしていて、格段に親切かつ遊びやすくなってます。あいかわらずセーブ＆ロードは快適だし、ムービーもキレイ。しかし全体的な評価は、良くも悪くも「マリー」の続編。やはり新鮮さに欠けますね。もっと思い切った改革をしても良かったのでは……？ 自由度が高い上に情報量が多いので、初心者がついていけるのかどうか懸念されます。このゲームの性質上、全体の流れがルーチンワークになってしまうのは仕方がないけど、ハマるとやめられない面白さは折り紙付き。特に「マリー」のファンには、たまらないイベントが用意されているので迷わずオススメします。

85

幻想水滸伝Ⅱ

■コナミ■RPG■12月17日■¥5,800
■MC(2ブロック)



星の宿命に導かれた108人の英雄を、壮大なスケールで描くRPGの続編。物語は前作の3年後を舞台に展開する。好評の本拠地システムがパワーアップしている。

岩崎啓眞

よくまとまっていて、遊びやすいRPG。ストーリーも平凡ではあるがやっぱり楽しいし、若干敵が強いかと思われるときもあったが、全体としてはいい感じだと思う。操作性の面でも特に不満は感じられなかった。ただ、問題はグラフィック。なんというか、実にSFC的なのだ。色使いや動きの演出などはいいと思うのだが、正直、今のPSのRPGを見慣れた目で見ると、平面的でイマイチな印象なのも事実。シリーズ2作目で変えるのが難しいのはわかるが、見た目で損をしてしまっているのはもったいないと思う。全体的なデキはいいし、ファンを裏切る内容ではないので、前作が好きな人と、のんびり楽しめるRPGをプレイしたい人にはオススメできる。

80

ウォルフ中村

敵との遭遇率が低い、経験値稼ぎと無縁(レベル差のあるキャラがいてもパーティに入れて最前線で数回戦えば追いつく)、物語が面白いので先をプレイしたくなる、それでいて仲間集めやミニゲームも楽しみたい等、前作の魅力がそのまま残っている。システム部分のパワーアップも◎(特に読み込み時間の短さ)。その反面、アイテム管理が煩雑、持ち物数の上限が低い(MAX時に戦闘でアイテムを入手したとき、消耗品を使うことも許されない=捨てるしかない)等は減点材料。本格的になったがランダム性も高い戦争イベント、複数のパーティを続けて構成する際の操作性の悪さも疑問。とはいえプレイ中ずっと楽しかったのは事実。前作ファンにはこたえられないデキだ。

90

なんでもゆうこ

戦闘でのキャラクターのアクションが増えてて見ていて飽きないし、紋章を使ったときのグラフィックがすごくグレードアップしてて、カッコよくなってますね。個性的なキャラが次から次へと登場するし、回想シーンやちょっとクサい質問に答える場面(笑)もけっこう出てくるおかげで、個人的にバリバリ感情移入できちゃいました。前作から引き続いて登場するキャラがいるから、できれば前作をプレイしてから「2」を始めたほうがストーリーのつながりが理解できて、より楽しめると思います。システム面では大きな変更が見られないけれど、仲間を集めて本拠地を大きくしていくって作業が楽しくって、なかなかやめられないゲームです。興味があればぜひ。

90

PON

3年待った甲斐がありました！ ストーリー、音楽、キャラクター性など、すべてにおいて期待を裏切らない素晴らしいデキ。特に、2Dにこだわった細かなキャラの動きは見事としか言いようがありません。その反面、ナナメ移動ができないとかアイテム整理が面倒だとか、ボタンレスポンスが少しもたつくとか、確かにシステム的な不満点も多々あります。しかし、その欠点を補ってあまりあるほどの魅力にあふれています。何より仲間集めが楽しいし、交易や料理などの新要素もハマり度抜群。そして、メッセージの1つ1つに、こんなに笑ったり怒ったり泣いたりしたゲームは初めてです。個人的には、100点満点花マル付き。前作のファンはもちろん、RPG好きの人は絶対買い!!

95

クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！世界一周～

■SCEI■ACT■12月17日■¥4,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)/PS(12ブロック)



人気ACT第3弾は、世界中を舞台に繰り広げられる。バイクや飛行機などの乗り物に乗って操作するステージも登場。またタイムアタックモードや新アクションも追加された。

岩崎啓眞

ゲームとしては、ほぼ完成の域に入ったと思う。操作系はほとんど文句のないレベルで、非常に小気味よく反応してくれる。今回はカーブする面が多いので、アナログ入力ができるデュアルショックのほうがプレイしやすいと思う。また、難易度的には前作よりやや簡単なぐらいで、かなりの初心者でもクリアできるはず。ところが例によってダイヤを集めたり、タイムアタック(今作からの新要素)を始めたりすると、必然的に何度もプレイするハメになり、上級者も満腹になるまで遊び倒せる。また、ステージの種類も非常に多彩で、まさになんでもありのゲームになっているところも好感が持てる。ポケットステーションのミニゲームも◎。誰もが楽しめるオススメの1本だ。

90

ウォルフ中村

順番に覚えていく各種アクション(序盤からあまり戸惑わずに済む)、充実している乗り物(まったく新しいシステムだが思っていたより違和感はない)、初級者から上級者までプレイヤーのレベルにあった楽しみ方ができるバランス(クリア条件とは別に極めたい人のための仕掛けも用意されている)と、いい意味で万人向けの作品に仕上がっている。高速スクロール面やボス戦等は健在だし、タイムアタックという新要素まで入れるなどサービス満点。同時に、ポケステに本格的に対応した初めての作品でもある(「クラッシュ3」を極めたいと思ったら、ポケステも購入する必要があるだろう)。"洋ゲー"色の強かった過去の作品よりも、より日本人向けになったという印象を受けた。

90

なんでもゆうこ

ステージの背景まで細かく描かれたグラフィックにマジで感激しちゃいました。クラッシュの死に方1つとってもバリエーションが豊かで、ニヤニヤしながら遊べます。前作、前々作に比べて全体的に難易度が下がっているから、ACTが苦手な人でも楽しめるのも良いところ。バイクレースや空中戦ができる「3」独特のステージも思ったほど難しくなかったし、このゲームのコミカルなタッチが出ていて、なかなか面白かったなあ。ただ、距離感がつかみにくい視点のために攻撃がはずれてしまったり、足場から転落しちゃうことがしばしば。何度も繰り返して遊べるタイプのゲームだけに、こういう細かいところが気になっちゃうんです。ポケステとリンクして遊べる点はグッド。

90

城イドム

ACTとしての完成度の高さは相変わらずで、ACT好きには安心してオススメできる。グラフィックや音楽のデキも必見必聴の素晴らしさ。ステージ数、オマケのボリュームも十分。キャラクターの演出も効果的なので、クラッシュやココのファンも大満足だろう。ゲーム全体の難易度は下げられているし、「2」のように、キャラアクションをフル活用する必要性も減ったため、初心者でも十分遊べるバランスになっている(隠しエリアなどの発見が難しすぎることもなくなった)。ACTマニアからすると、難所を切り抜ける爽快感が減ったのは少し寂しいが、パーフェクトクリアやタイムアタックなど、上級者がやり込みたくなる要素も充実しているので不満は残らない。

90

LUNATIC DAWN Ⅲ

■アートディンク■RPG■12月17日■¥5,800
■MC(7ブロック)/AC(DS対応)/PS(2ブロック)



モンスター退治、荷物配達、泥棒など、冒険の目的を自分で探していくRPG。ゲーム中の登場人物とは、戦うことも仲間になることもできるなど自由度の高いプレイが可能。

うきき松崎

パソコンで人気のシリーズだが、今作はACT要素が強くなっている。ただ、「これをしよう」というハッキリとした目的がないゲームなので、この手のRPGをやり込んでいない人はちょっと戸惑うかも。プレイするたびに変わるフィールドや、いろんなCDからオリジナルのフィールドを作れるなどの点は面白いんだけどね。また、序盤のバランスの悪さ(特に、フィールドの形が悪いと、なかなかセーブポイントにたどり着けない)や、お使い中心のゲームシステムは残念。もっとイベント性が欲しかったかな。

65

ほや入田島

もともと、このシリーズは何をやっていいかわからないゲームだったけど、その辺はあいかわらずです。序盤のツラさは相当なモノで、ゴキブリ1匹も倒せない冒険者とはいかがなものか。ある程度強くなれば面白さもわかってくるけど、それまでは地味～なクエストをひたすら繰り返すことになるので、かなり根気が必要。自動生成で作り出される、いろんな世界に冒険できるのは面白いけど、別の世界に行ったところでやることは同じだし…。ただ、どことな～く妙な味があり、なんとな～く気になるゲームではある。

65

もんすたあ★レース

■コーエー■RPG■12月17日■¥4,800
■MC(2ブロック)/DS(AC非対応)/PS(7ブロック)



モンスターを集めて育成し、レースで競走させるRPG。コースの地形は変化に富んでおり、モンスター合成の要素もあるなど、勝つためにはさまざまな戦略が要求される。GBからの移植作。

なんでもゆうこ

モンスターを競走させて勝敗を決めるってコンセプトが新鮮。ルールも、地形やモンスターのスタミナを考えて指示を与えるだけと、簡単で◎。短いレースの間にあれこれ考えながら操作することになるので、ちゃんと緊張感があるレースが楽しめる仕組みになってます。でも、モンスター捕獲シーンに入ってからはレースに出すモンスターを選べないのと、賭けレースの際にはコースを見られないって点はマイナス。ダッシュボタンを押しても、歩きとスピードがほとんど変わらないのにもイライラしちゃいました。

70

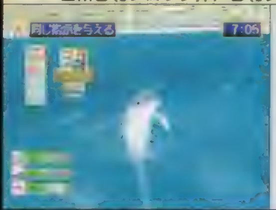
かんの字

GBからの移植なんですが、なんだかGB版がカラーになっただけ…みたいな。そんな気がするほど、ゲーム内容、システムともに素朴な味わいのゲームですでも、モンスターを集める楽しさはあるし、肝心のレース部分も、特技や交代の駆け引きを覚えればけっこう面白いので、この素朴さが逆に現在のPSでは重宝されるかもしれません。ただ、レース中に特技の効果を確認できなかったりするなど、システム面で不親切なところが目立つのはちょっと残念。低年齢層をターゲットにしたゲームなだけに、特にね。

70

テーマアクアリウム

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■SLG■12月17日■¥5,800
■MC(5ブロック)/PS(5ブロック)



「テーマ」シリーズ最新作は、水族館が舞台のSLG。珍しい魚を集めて展示したり、イルカに芸を覚えさせてショーを開催したりできる。お客さんを呼び込み、人気水族館を目指そう。

蘇我入鹿 85

「イルカの姿が超ラブリー！」…ってな感じで、本作最大の魅力は〝イルカの調教〞でしょう。彼らが泳ぐ姿のリアルさは、本当にポリゴンかと目を疑うほど。ポケステ上でのイルカ調教にしても、ミニゲームが数種類用意されており、かなり遊べる内容になっています。メインの水族館経営は、落ち着いたBGMや繊細なCGなど、雰囲気の演出はほぼ満点。ただ、「テーマ～」シリーズにありがちなゲームバランスの悪さ＆敷居の高さが減点材料。また、CDの読み込みの多さにはかなりストレスを感じました。

ほやへ田島 70

「テーマパーク」以来着々とシリーズを重ねる施設経営SLG……の水族館版。さすがにこの手のゲームは食傷気味な感は否めないが、そのぶんこなれてきている印象を受ける。ユーザーインターフェイスやバランスがしっかりしていて、とりあえず予備知識なしで始めてもそれなりに遊べるゲームにはなっていると思うただやはり、魚に関する知識がないとちょっとなじめないかなぁ。それと、頻繁かつ長めの読み込みがゲームのテンポを悪くしているのが残念。イルカを調教できるようになると楽しさはグッとアップする。

EHRGEIZ（エアガイツ）

■スクウェア■対戦ACT■12月17日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)/2P対戦可



アーケードの3D・ACTがPSに登場。自由度の高いシステムを忠実に移植し、「FFⅦ」のキャラが参戦するなど新要素も豊富。RPG風のクエストモードも用意されている。

袋こ～じ 75

基本システムは「トバル2」にフリーランが加わったもので、ゲームとしての完成度は高いと思います（好みは分かれるでしょうが…）。ただ、登場キャラが全体に地味なのが残念。アーケード版から、イメージCGなどがリニューアルされたものの、結局僕が食指を動かされたのは「FF」キャラだけだったし…。おまけのミニゲームは、インパクト的には十分。クエストモードも、本編と直接的なつながりはなく、多少の違和感を感じたものの、キャラ切り替えのシステムなどが面白くなかなか楽しめました。

小岩 70

技の攻防やちょっとした駆け引きがすごく面白い。ただ、操作法が独特で、覚えなければならない要素が多いため、慣れるまでは苦労させられました。ガード不能技が多いのと逆転要素が少ないのも気になったかな。あと、PS版オリジナルキャラの技がほかのキャラの使い回しなのも残念なところ。でも、クエストモードは、最初はオマケかと思っていたけど、意外とやりごたえがあって気に入りました。敵の強さなどのバランス面がシビアなので、この手のゲームが苦手な人にはツライかもしれないけど

I.Q FINAL

■SCEI■PZG■12月23日■¥4,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/PS(4ブロック)



ストイックな世界観を持つPZGに第2弾が登場。転がってくるキューブを消していくという前作の基本ルールは守りつつ、新しい問題やさまざまなモードが追加されている。

TAC★ 100

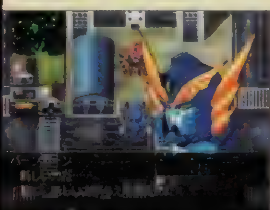
絶対オススメ。「問題が前作より洗練された」っていう宣伝文句は読んだだけだとわかりにくいけど、プレイしてみると確実に違いがわかる。〝パーフェクト〞に至る手順に数学的な美しさがあって、とても気持ちいいっす。メインの「I.Q FINAL」モードでは、クリアするだけの難易度はむしろ前作より下がって初心者でも入りやすくなった感もある。「100 ATTACK」では解法の基本やテクニックを順に学べるので、誰でもエレガントな回答を見い出す知的快感を味わえるはず。とりあえずPSを持ってるならやらないと損。

城イドム 75

シンプルながらやり込める要素は多く、ジックリ腰を据えて遊びたいPZGだ（ただし、ある程度やり込まないと、このゲームの魅力は伝わりきらないかも）グラフィック、ゲーム内容ともにハデさはないが、うまい手順でキューブを消せるとなんとも言えず気持ちいい。面クリアタイプの問題を楽しめる「100ATTACK」は思考中心だが、ほかのモードでは思考、反射神経、とっさの判断力が、バランスよく必要とされる。ただ、このゲームの腕前がまだまだ初級の私の場合、2P対戦はあまり楽しく感じられなかった。

新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA

■タカラ■S・RPG■12月17日■¥6,800
■MC(2ブロック)/初回限定ブレイブチャージボックス同時発売



Jデッカー、マイトガインなど、歴代勇者シリーズのヒーローが総出演するS・RPG。戦闘はタクティクスマップ上で行われ、特定のロボット同士によるコンビ攻撃も可能だ。

TAC★ 80

メインになるオリジナル勇者、バーンガーンのエピソードのデキが、新番組として放送してほしいぐらいしっかりしていて超燃え。さらに以前のシリーズのそれぞれのキャラクター（ロボットも）の扱い方が、原作の設定やエピソードに忠実かつそれぞれの作品をうまく絡めてあって、ファンには二重にたまらないデキになってるっす。ただ、SLGとしては、全体マップがないなど、システムまわりの不備が目立つけど。過去のキャラを集めただけの作品ではないので、勇者シリーズを見てなくても、ロボットアニメ好きなら買い。

ほやへ田島 85

ゲームオリジナル勇者であるバーンガーンの物語が非常にしっかりしており、その中に各勇者が収まるべくして収まっている。それぞれの原作を大切にしながらも、全体的に見るとちゃんとバーンガーンの物語になっている。このバランスが素晴らしい。勇者シリーズファンなら一生モノの、究極のキャラゲーかもしれない。しかしシステム的な面では、全体マップがない、ステータスの参照が面倒、中断セーブができないなど不満な点も多い。そのぶん点数は引かせてもらったが、足りない部分は勇気で補えば百点満点だ!!

マール王国の人形姫

■日本一ソフトウェア■RPG■12月17日
■¥5,800■MC(1ブロック)



ファンタジックなマール王国を舞台に、人形と会話できる少女・コルネットと、仲間である人形たちの活躍を描くRPG。戦闘シーンでは、人形たちが個性的な能力で協力してくれる。

袋こ～じ 85

システムは非常にスタンダードで、難易度も低め。戦闘もオートボタンを連打すればOK（さすがにボス戦とかは、ちょっとだけ考える必要がありますが）と、ライトユーザー向けの作品です。ただ、このゲームの魅力はなんといっても〝キャラの魅力〞に尽きますね。ほのぼのとした世界観にマッチした、かわいいキャラクター。そして、彼女らによる、笑いあり涙ありのイベント（歌が流れるのもあるしね）。「絵はかわいいけど内容はイマイチ」なんてことは絶対ありません。見かけで判断してもOKでしょう！

小岩 90

メルヘンチックな世界観とミュージカルのようなストーリー展開がもう最高！ 個人的にもこういう雰囲気が大好きなこともあり、かなりハマってしまいました。敵味方ともに登場キャラがカワイイのもポイント高いッス。ちなみに、ゲームはストーリー重視で、どちらかというと初心者向け（戦闘がヌルイのでRPG上級者には物足りないかも）。システムもしっかりしているし、読み込みも速いのでプレイは快適そのものです。とても味わい深い作品なので、ぜひとも遊んでみてほしいですね。

Hello Kitty White Present

■ハドソン■PZG■12月17日■¥5,800
■MC(3ブロック)/PS(3ブロック)



人気マスコットキャラのキティを操作して、ステージをクリアしていくPZG。ジャンプしても届かない地形は、おともの「おサル」たちと協力して乗り越えていこう。

TAC★ 55

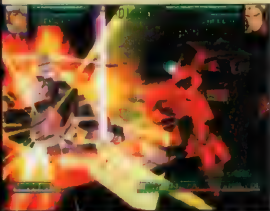
どーにもキャラクターの動きがトロい感じ。反応が悪いわけじゃないんで、ゲーム初心者の若い女性や、子どものユーザーを意識してのことだと思うけど。でも、そのわりにはステージのパズル性が、けっこう上級者向けの難しさになってるのがどうにも…。かなり広いステージも、全体を見渡す機能が使いにくかったりと、ストレスが溜まる部分が多いっす。ゲーム本編とは関係ないけど、ポケステでメール交換ができるシステムは、容量の関係か、機能がやや中途半端。でも、女子高生あたりにはすごくウケそう。

Z佐藤 55

キティちゃんの声がオリジナルのまま！ っていう点が◎。ビジュアルのクオリティも高いので、ファンならきっと満足できるはずだ。ゲーム部分では「サルを使ってトラップをクリア！」ってアイデアが気に入った。サルたちのアクションも愛嬌たっぷりでグッドただ、いろんなアクションが用意されているのに、実際に使うのが主に1つだけなのは残念。それに子どもたちがプレイすることを考えると、ちょっと難易度が高すぎるように思う。見た目が完璧なだけに、かなり惜しい気がする。

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

■バンダイ■STG■12月17日■¥6,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)/2P対戦可



3Dフィールドで奥行きのある戦闘が繰り広げられるSTG。使用できる武器の数が増え、好評の「カットイン」がさらに強化された。また、2分割画面での対戦も可能になった。

うきき松崎

CGムービーはすべてオリジナルだし、ゲーム中のカットインが動くなどといった演出面の強化がうれしい。また、システムもMSの武器の数が増えるなど、より奥深いものになっている。そのため、対戦プレイがかなり楽しめるようになったのはいいね。前作に当たる「Zガンダム」よりは、総合的に大きく進化していると思う。残念なのは、ストーリーモードのボリューム感のなさ。「逆襲のシャア」という劇場アニメが原作という点はわかるのだが、やはりクリアしたあとに物足りなさが残ってしまった

85

Z佐藤

前作「Zガンダム」を遥かに超える作品に仕上がっているのは間違いない。グラフィックのグレードは格段にアップしてるし、キャラと背景を合成して描かれたCGムービーも完璧。MSの挙動が細かく再現されているところもニクイね。システム面では、2P対戦が画面分割方式で楽しめるようになった点が◎。戦い自体も武器の種類が増えたおかげで、より戦略的に楽しめるようになっているし。ちょっと1Pモードのボリュームが少なく感じたけど、オマケも多いので許せるかな。遊んでみる価値は大アリだ!

90

サウザンドアームズ

■アトラス■RPG■12月17日■¥6,800(CD2枚組)
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



精霊の力を剣に宿らせる「精霊鍛冶師」を目指す少年が主人公のRPG。女性キャラとの親密度で武器の強さが変化するシステムが特徴的。豪華声優陣によるビジュアルも豊富だ。

伊集院健

僕は人からよく「方向オンチ」と言われますが、それを差し引いてもフィールドとダンジョンのわかりにくさにはまいりました。最初のダンジョンでさえ1時間も迷う始末で、特に序盤は、誰もがダンジョンで泣かされるはず。でも中盤以降は、前半の苦労がウソのようにサクサク進みます。コミカルな展開はかなり楽しかったですね。ただ、問題はデート部分。脈絡のない女の子の質問に2択の選択肢から答えるだけというのは…。せっかく上げた親密度が、ストーリー展開やエンディングには影響しないのも残念

80

がんの字

3D・CGの背景とアニメーションするキャラクターを組み合わせた、イベントシーンやムービーの演出は、かなりいい線いってます。女の子とのデートイベントもちゃんと楽しめるデキ。ただ、デートは会話だけでなく、行動にもっとバリエーションがあれば、さらに楽しくなったかな、という気はしますけど。街での強引な視点移動とか、むやみに広くて構造がわかりにくいダンジョンなど、システムやゲーム内容にはこなれていない部分が多いかも。長所と短所が両方とも目立つ、えらく極端な作品ですね

75

100万円クイズハンター

■富士通パソコンシステムズ■ETC■12月23日
■¥5,800■MC(2ブロック)/MT/4P対戦可



人気クイズ番組がPSで復活。当時のセットやBGMを忠実に再現している。豊富なモードが用意されており、最大4人でのプレイが可能。柳生博氏による司会もフルボイスだ。

伊集院健

TV番組と同じ雰囲気が楽しめるし、クイズゲームとしてもなかなか面白い。質問を最後まで聞いていては、ほかのプレイヤーに先に答えられてしまうし、かといって早押ししても、質問の内容を把握して正解を知っていないと答えにくいシステム(たとえば国名を答える場合はその国旗を選ぶ)で、その駆け引きがけっこう楽しい。それにハンターチャンスで、自分の賞品を取られることがこんなに悔しいとは…。COM相手のプレイはかなりムカつく(しかもむなしい)ので、多人数で遊んだほうがよろしいでしょう。

70

小岩

いや〜、なんとも懐かしいですね。番組のノリや雰囲気は当時そのまま。いい感じに再現されていて臨場感はバッチリ! ポリゴンの柳生博も微妙に似ていていい味出てます(笑)。特にキャラの表情が面白くて(笑った顔は恐いかも…)思わず笑ってしまいました。クイズのほうは基本的に選択形式だけど、当てずっぽうじゃ正解できないように工夫されているので(上から1つずつ選択肢をめくるのだが、1度めくった選択肢は2度と選べないなど)友だちを集めての多人数プレイは、盛り上がること請け合いです

75

タワードリーム2

■アクセラ■TBL■12月23日■¥5,800
■MC(4ブロック)/4P対戦可



漫画家・桜玉吉氏がキャラデザインを手がけたTBLの第2弾。マップを進んでビルを建設し、資金を稼ごう。さまざまなイベントやヘルプ機能の追加など、新要素も豊富。

Z佐藤

「モノポリー」タイプのボードゲームだけど、戦略的な要素も盛り込まれていてかなり楽しかった。覚えることが少な目で初心者でもすぐになじめるし、逆に上級者同士なら高度な戦いも展開される。そのへんのバランスはイイ感じ! ただ逆転要素が少ないかな。自分の会社があるうちはいいけど、完全に潰れると復帰は難しい。あと、原画の雰囲気そのままの超個性的な登場キャラや、ニョキニョキ生えてくるビルはハデで気に入った。COMの思考も速くストレスを感じなかったので、1人プレイでも十分楽しめるはず

75

伊集院健

コツがわかるまでは、うまくいかなくてまったく勝てず、なんとなくわかったといっても「これ面白いのかな〜」と悩んでしまった。基本的にはサイの目しだいで展開の優劣が決まるし、ドツボにはまるとどうしようもないし、はっきりいって楽しいと思えるほどにはならなかったというのが本音。会社をボコボコ建てて大きくして、ほかのプレイヤーから金をしぼり取って…、という部分にも快感が感じられず。やはりこの手のゲームには相手を陥れるイケズでイヤラシイ非道な手段ってやつが必要だなと思いますね

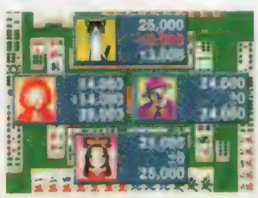
65

←そのほかに発売されるソフト(1998.12.17)

12/17 認定王 岡田敏の詰将棋教室	■アスキーサムシンググッド ■¥4,800■TBL	本格的な詰将棋ができるソフト。自分で作った問題をメモリーカードに記録することも
12/17 西陣パチンコ天国VOL.3	■ケイエスエス ■¥5,800■SLG	実機をリアルに再現した、シリーズ第3弾「CR花満伝説Z」、「春夏秋冬」などを収録
12/17 Fighting Eyes	■SOLAN ■¥6,800■対戦ACT	3Dのフィールドでさまざまな格闘家たちが戦いを繰り広げる対戦ACT
12/17 たのしい麻雀	■コーエー ■¥3,900■TBL	大統領の選出まで麻雀で行う国が舞台の4人打ち麻雀 奇抜なキャラが多数登場
12/17 雀牌遊戯'99 たぬきの皮算用	■メディアリング ■¥5,800■TBL	雀荘の経営もできる4人打ち麻雀ソフト。キャラクターデザインは漫画家の西原理恵子氏
12/17 アクチュア アイスホッケー	■コナミ ■¥4,800■SPG	19カ国のチームが登場するSPG アイスホッケーの迫力がリアルに再現されている
12/17 必殺パチンコステーション3 〜原始人がいっぱい〜	■サンソフト ■¥4,800■SLG	「CRモーレツ原始人T」、「CRモーレツ原始人E」、「ブリバリ原始人E」の3機種を収録
12/17 梅沢由香里の対局囲碁 平成棋院Ⅱ	■ダイキ ■¥6,800■TBL	梅沢プロに指導してもらえる「入門編」ほか、上級者向けの「実戦対局編」も搭載
12/17 蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!	■トミー ■¥5,800■SLG	SLの運転を体験できるSLG 汽笛や駆動音などをリアルに再現
12/17 ザ・ファミレス 〜史上最強のメニュー〜	■ヒューマン ■¥5,800■SLG	ファミレスの経営をコミカルに遊べるSLG 有能な従業員の登用がポイントだ



◀Fighting Eyes



◀たのしい麻雀



◀必殺パチンコステーション3



◀アクチュア アイスホッケー



◀SLで行こう!



◀ザ・ファミレス

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは ビデオ録画

「DPSコロシアム」では、「このコーナーがきっかけで記録を狙ったプレイに挑戦してみたんですが、それがこんなに楽しいとは思いませんでした」といった感想を数えきれないほど受け取っている。ゲームをより深く楽しむプレイスタイルを広めるのも、このコーナーの大切な役目。これからもためになる情報をどんどんお届けしていくぞ。

今号のこの1枚

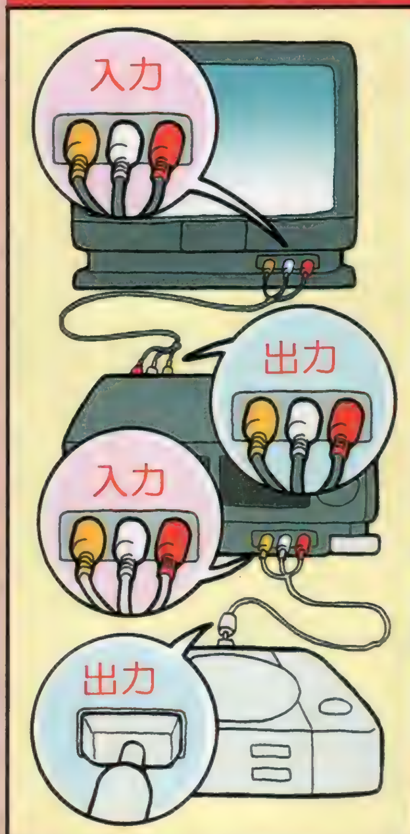


◀今回紹介するのは柴陽さん（埼玉県）のおハガキ。とりあえず何かに挑戦したなら、どんどん報告してくれてOKだぞ。

【機械に弱い人も安心！ ゲーム画面の録画方法を大紹介!】

キミの家にもビデオデッキ（テレビ番組を録画する、あのビデオのことだ）があると思うけど、これを使えば、PSのゲーム画面を簡単に録画できることは知ってたかな？ 実はVol.34のこのコーナーで、一度その方法を紹介したんだけど、読者の中には最近になってDPSを買った人も多いはず。そこで今回は、PSのゲーム画面を録画する方法を、「機械には弱い」という人でもバッチリわかるくらい親切に、改めて徹底解説しちゃうぞ。まず右図のようにハードを接続してから下の解説のようにしてみよう。

PSのゲーム画面録画のための接続解説図

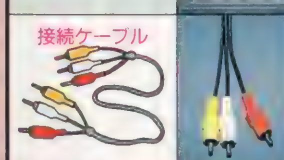


出入力端子



端子を差し込む穴。黄・白・赤の3色がある。

接続ケーブル



これが映像や音声の通り道になるケーブル。同じく黄・白・赤の3色がある。

さあ録画してみよう

ステップ1▶テレビをチェック

テレビの「入力切替」または「テレビ／ビデオ」と書かれたボタンを操作して、テレビをビデオ専用の表示モードにしてあげよう。一度ビデオで何かテープを再生してみて、それが映るなら、次のステップに進んでいいぞ。

ステップ2▶ビデオをチェック

ビデオの「入力切替」か「チャンネル切替」のボタンを操作して、ビデオをPS専用の表示モードにする。PSをつなげている入力端子が「入力1」なら、チャンネル表示に「L1」と出るようにすればOKだ（入力2ならL2）。

ステップ3▶PSの電源をON

ビデオの電源が入っていることを改めて確認してから（再生していてはだめなので、必ず停止にしておくこと）、PSの電源を入れてみよう。これで、テレビにPSのゲーム画面が表示されれば、接続は大成功だぞ。

ステップ4▶録画開始&再生だ

その状態で、内容が消えてもいいテープをビデオにセットして録画をすると、PSのプレイ画面をそのまま録画できる。次に一度録画を停止して、ビデオを再生してみよう。キミのプレイが再生されるはずだ。

録画ができればこんなにステキ！

攻略の助けに役立てよう！



自分のプレイをビデオで録画して、改めて見直すのは、自分なりの攻略を作るときにとっても有効な方法なのだ。これは「DPSコロシアム」の常連でも使っている人が多いので、ゲームが上手になりたいと思っている人なら試さない手はないぞ。

ゲームは"見る"のも楽しいのだ！



自分なりに満足できるプレイが録画できたら、友だちを家に呼んでお披露目会をしてみるのも楽しい。実際に友だちの目の前でプレイしても、必ずしもいいプレイができるとは限らないけど、ビデオなら、いつでも成功したときの最高のプレイを再現してくれるのだ。

自分だけのプレイアルバムを残そう！



苦労の末に成し遂げたプレイはもちろん、クリアしたRPGのエンディング集といった録画テープを残しておくのも悪くないぞ。アルバムに写真を残すように、自分なりにがんばったプレイをビデオテープに残しておけば、きっといい思い出の品になるだろう。

●VOL.88オリジナルグッズ・プレゼント当選者：「MC用シール」後藤陽子（神奈川県）、関原雅美（千葉県）、「B-Gシール」安倍光実（愛媛県）、原田信一（福岡県）、村山敦子（新潟県）。（敬称略）※たくさんの応募ありがとう!! なお、VOL.88の記事中では、プレゼント当選者の人数を、MC用シール3名、B-Gシール4名と発表しましたが、それぞれ2名と3名の間違いでした。この場を借りて訂正させていただきます。

★以下のルールでも記録を場集中!!●「X I」タイムリミテッドモードにて「消した1の目の数を競う」、「チェイン回数を競う（2〜6の目でそれぞれ別に集計する）」という6種目で記録を募集中。申請ハガキには「X I」と明記して「参加種目／記録」を書こう。しめ切りはとくに設けず、記録は随時発表予定。記録達成の過程はビデオテープに残しておこう。●「リベログランデ」チャレンジ9モードの9ゲーム合計点を競う。「リベログランデ」と明記して「合計点／それぞれのスコア」を書こう。しめ切りは1月15日消印有効。記録の確認はメモリーカードで行う。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「名前、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添え、返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書き、必要な分の切手も貼っておくこと）も忘れずに同封しよう。採用者にはもれなく、粗品をプレゼントするぞ。

ザ・挑戦者ランキング

■『ピキーニャEX』PK・1レースのラップ数
《1分》佐藤大樹（埼玉県）11周3/10（112km/h）
《5分》真奈緒（兵庫県）247周6/10（480km/h）
《30分》佐藤大樹（埼玉県）8,242周2/10（2,678km/h）
■『レイストーム』エクストラモードのスコアアタック／幸正崇（埼玉県）34,599,130点（R-GRAY 2使用）
■『レガイア伝説』釣りのミニゲームのスコア▶平出武志（長野県）572点／ダンスのミニゲームのスコア▶平出武志（長野県）675点／最大ダメージの多さを競う▶森和彦（静岡県）389,031点



◀小泉八雲さん（神奈川県）による、『影牢』で全トラップ作成までのタイム、3時間47分22秒。この記録は編集部でも確認したが、トラップは間違いなくすべてそろえられていた。

キャラクターメモ帳▶八坂無尽（京都府）

オリジナルグッズ披露宴

これは「東京魔神学園」をデザインした、おシャレなメモ帳なのだ。表紙はもちろん、中のメモ用紙にも写真の美里を始めとする絵柄を15パターンも描くなど、丁寧に仕上げられていたぞ。





希望者にプレゼント!

「京一」「如月」「千生」「美里」「小蒔」「マリィ」が表紙のこのメモ帳を、各1名に抽選でプレゼント。希望者はハガキに「郵便番号・住所・氏名・希望のキャラ名」を明記して下の係まで。

送り先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶12月24日まで（当日消印有効）

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券は、グッズプレゼント応募時にハガキに貼っておくと、最優先で当選させてもらえるアイテムなのだ。

参加希望者は左の欄外参照!!

イラスト／まつながあやこ

正式募集種目の紹介【人気ゲームを中心にPS記録を大募集しているぞ】

記録申請の方法 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請時の注意点 同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール 原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール 1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者（主に入賞者）には、不正や間違いがないかの確認のため“編集部から連絡の上で”申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。

新登場 クラッシュ・バンディクー3



ルール タイムアタックモードで3面「ばんりのちょうとっきゅう」、9面「ピラミッドけんせつちゅう」、22面「クラッシュとりしまりちゅう」のベストタイム合計を競う。

申請記録 『クラッシュ3』と明記し「3つの面の合計タイム（自分で計算しよう）／3面タイム／9面タイム／22面タイム」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

募集中 R・TYPEΔ

ルール 「START GAME」でハイスコアの高さを競う。難易度、コンティニューの使用、選択自機はいずれも制限なし（隠し機体も使用可）。ただし、それ以外の裏技は一切禁止。

申請記録 『R・TYPEΔ』と明記して「スコア／選択した自機／選択した難易度／進んだステージ」をハガキに書こう。
●記録確認はビデオテープ使用

しめ切り▶1月20日消印有効

募集中 R4 RIDGE RACER TYPE4



しめ切り▶2月20日消印有効

ルール① タイムアタックでヘルタースケルター（Helter Skelter）のトータルタイムを競う。PRESETカーおよび、グランプリモードで獲得できる車のどれを使ってもOK。

申請記録 『R4（ルール①）』と明記して「トータルタイム／使用車名／使用したコントローラ」をハガキに書こう。次号の続報にも注目!!
●記録確認はメモリーカード使用

全参加者の記録を発表するぞ!!

この種目では、参加してくれた全員の記録を発表するぞ。記録申請をすれば、自分が全国で何位なのかバッチリ判明するのだ。ぜひ参加してみよう。

新ルールの募集も計画中!!

「R4」での記録募集はもちろんこのルール①だけでは終わらないので、続報をお楽しみに。発表すれば、きっとみんなが驚くだろう、ビッグな企画も計画中なので、乞うご期待!!

DPSならではの“特別集計部門”も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう!

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：1月20日消印有効まで▶Vol.100で発表）

〒101-8305 （株）メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップに記念品を贈るぞ）。

4色奴隷
Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」

CGの場合は自動的に増刊DのCDの奴隷に送られます。ちょっと注意です。



▶大阪府　キノヒコンさん：「2」の発表で前作を振り返る人が多くなってます。前作のキャラは登場しないとしても、個性的なキャラを生かすためにもシナリオの更なる強化をお願いしたいですねぇ。



▶愛知県　あをまどあきさん：「ポポロ」の魅力はやはりそのストーリーと世界設定でしょう。1作目も「ポポローグ」もシステムはいたってオーソドックスですからね。ホノボノというか、絵本チックというか……実は中世ヨーロッパ的な正統派RPGって数少ないです。メリハリのある盛り上がりにじんわり来ちゃった人も多いハズ。アニメもかなりいい感じなのがステキです。別名「笑う子供たち」。

▼福島県　マツラカヨウさん：どんな感じにアレンジされるんでしょうねぇ？　楽しみです。





▲宮城県　フォレストさん：SFC時代は毎回、ビックリだったこのシリーズ。PSでは……？

▼東京都　とるとるさん：他の人たちもちゃんと描かれていてステキです。かわいく。





▲福井県　有栖川恭さん：ミネッサ仲間にしたいですよねぇ。じゃなきゃ、自分の造魔をカワイク…。



◀青森県　くめた夏緒さん：胸のジッパーをソコまで降ろすとかなり……。



◀東京都　内田音十夫さん：気合い入ってます　配るわよ！　ヘイ！



◀神奈川県　楽柚さん：毎回、基本的な部分を除いていろいろ違うんですが、キャラが魅力的なのはポイント高いでしょう。今作でこのシリーズを知った人はSFCで発売されている「1」「2」をプレイしてみるのもいいでしょう。今なら……ものすごく安く手に入るはずですし。



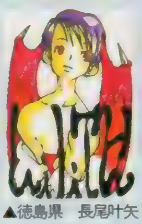
◀茨城県　砂吹緑理さん：向日葵の似合うのはやはり彼女でしょう。日に向きますから。



▲宮城県　刹月桃さん：栄養ドリンクで復活です。

▼佐賀県　日向海さん：典型的な主人公なので不満も？





▲徳島県　長尾叶矢さん：育てて育てて。自分専用のキャラを。

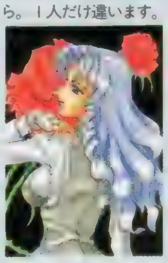
▼愛知県　綾上つしろうさん：PSの3D格闘ならやはり「鉄拳」。コレからもそうなんでしょうか？

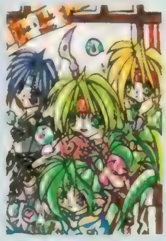




▲熊本県　緑鶏さん：エアリスの魔女の宅急便って感じでしょうか。ケット・シーがかなり乗り気なのがステキです。シッポ立ってますし。

▼兵庫県　舵をとれさん：動きがいい感じですから。1人だけ違います。





▲宮城県　TOFSさん：楽しそうなパーティです。休憩中？



◀愛媛県　むにゃんさん：踊る剣先。スピード重視。身体もガンガン動くんでしょう。

▼奈良県　ひろたかまつこさん：王子様ラブラブですから。





▲東京都　卯月渉さん：どんな作品になるんでしょうねぇ？



▲秋田県　榊雷輔さん：ちょっとSDでステキです。怯まないガイの生意気な表情が　です。

▼埼玉県　小林豊さん：プリシス……黙って制服を着るタイプには見えないですよね。





▲埼玉県　宮崎あさみさん：その後が知りたくなる彼女なのです。幸せなんでしょうか？

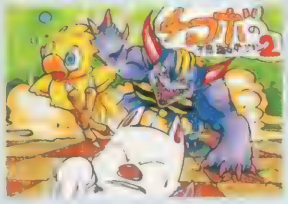
4色奴隷 Colorのどれい

カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。1：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。2ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。3：掲載される



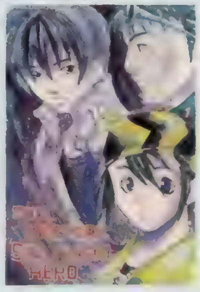
▲東京都　うっちゅーさん：アイテム作りは大変ですから。

▼神奈川県　MEGA-DOGさん：今回もケダモノどっきりハチャメチャ大冒険なんでしょう（笑）。

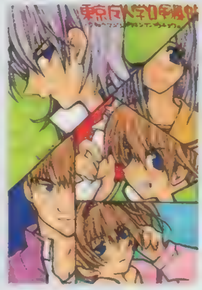




◀秋田県　榊霄輔さん：身体を使った必殺の一撃！　元々非力な女の子は全身で立ち向かわないと。



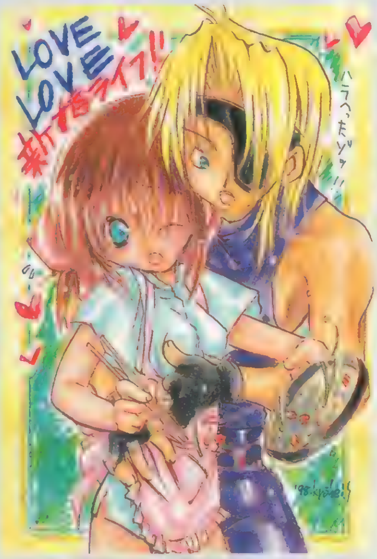
◀岡山県　のぶすけさん：いい感じの仲間。一緒に戦闘できるといいんですけど。



◀茨城県　小見幸子さん：5人組。どうしたって1人はラブラブになれません。



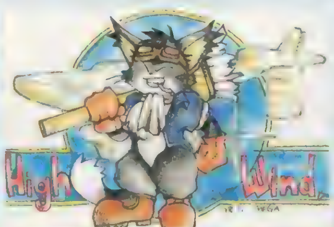
◀東京都　近藤洋介さん：迫力の3Dバトル。新しい感覚です。



▲岡山県　樹宮匡平さん：新婚の場合、当然アツアツ。もう……2人きりだとベタベタしちゃうタイプでしょうねぇ。料理中後ろから抱きしめ……は当たり前です。



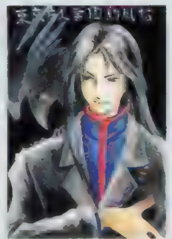
▲宮城県　鈴音りんさん：ＲＰＧとしてはもう少し自由度が高くて、システムでイロイロあれば良かったんですが。物語を楽しむ分にはＯＫですけどねぇ。



▲神奈川県　MEGA-DOGさん：シドッシーって感じでしょうか？　モップで掃除係なんでしょうか？　楽しく雑用です。

▼山形県　週末の怪人さん：なめちゃいけないの指サイン。





▲山形県　日野晴火さん：敵にしては人気の鴉くん。儚いですし。

▼大阪府　秋月枯都さん：ゲームでもワンパクワガママ戦闘くんです。





▲大阪府　クラゲ2号さん：吸い取っちゃダメですよね。吸っちゃ。



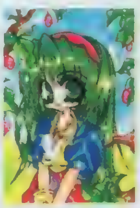
▲神奈川県　南雲くーさん：寒い冬に暖かい部屋でゲームをするのが一番なワケです。ホッとする雰囲気がありますからね。あ、それがケダモノ採用の理由？



◀鹿児島県　さうりさん：いつの間にか主役の座に……。



◀千葉県　妹♡お姉さん：見上げるのは大記録？



◀宮城県　楓来らみーさん：男キャラは……ね。



◀埼玉県　卯月レイヤさん：いつもメットは大変そうです。



◀千葉県　彩軌彼方さん：彼女の夢は……？



▲熊本県　鵠鴉さん：髪の毛の巻き加減がムチャでいい感じです。毛、多いですよね。

▼山形県　日野晴火さん：胸にヒヨコは潰れるといけないので止めておきましょう。





▲愛知県　宮沢めぐみさん：彼女が健気で健気で……もう、泣けてきちゃいます。



▲東京都　ばらスィーさん：チビパンダとチビクマは…カワイスギです。もし実際にこんな生き物がいたら大人気でしょうね。牙とか爪は破壊力抜群って感じですけど。



◀静岡県　仙都さん：普段着はどんなだったんでしょうねぇ？　その辺は極厚の設定資料集にも描いてなかったですね。



◀滋賀県　鷹宮誠さん：個性的なキャラ満載です。コマンドが簡単なのも格闘初心者対応って感じで○です。

移植化計画出張版

移植希望のハガキは、ここで紹介中です。他機種ソフトはこのコーナーあてでハガキを下さい！

▼山形県　週末の怪人さん：タマキちゃん……。





▲大阪府　じまさん：アレンジは必要ですよね。

▶大阪府　昭直利さん：子供が大人になるのも冒険なんだなぁって気づかせてくれる作品ですよね。まあ、その根本に冒険者っていう現実の世界では一般的ではない職業が絡んでくるわけですが。続編はＤＣなんでしょうかねぇ？



ブロッコリー BROCCOLI　東京都練馬区高野台2-14-1　TEL／03-5372-6201　E-mail：support@broccoli.co.jp　ブロッコリーホームページ　http://www.broccoli.co.jp/

電撃 プレイクエスチョン
PlayQuestion
1998 HOW TO WIN

1998年も残すところあとわずか。今年のソフトは今年の内に、というわけで、このプレイクエスチョン。すっきりと年の瀬を迎えられるように懇切丁寧に、ゲームクリアまでサポートしますのでお役立てください。

アナザー・マインド

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ダイアローグシステム」で、AVGの新しい世界を見せてくれた『アナザー・マインド』。僕は最終章で「"ピー"の小さい野郎」と言われたのが一番ショック大だったのですが、皆さんはどのシナリオが印象深かったでしょうか？ ダイアローグシステムを用いたゲームは、ぜひシリーズ化してほしいものですね。 （が）

いよいよ物語も大詰め！ 今回は第4章〜8章までの攻略チャートと、2回目以降のプレイに隠されている、あっと驚く秘密を大公開!!

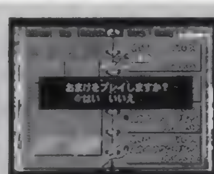
発売中 AVG	▶¥5,800 ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

物語のクライマックス第8章までの攻略チャートを大公開!!

4章以降は、シナリオごとの特徴がさらに濃くなり、結末が変化するシナリオ分岐も複雑になる。特に2回目以降のプレイで見たい結末にたどりつくには、チャートでしっかりルートを確認しながら進む必要があるのだ。

クリア後もお楽しみ要素が満載!

ゲームを最後までクリアして、スタッフロールの後にそのクリアデータをセーブすると、1章の最初からゲームをやり直す「2周目」のテータが作成される。このデータをロードすると、夏子先生のカウンセリングや、瞳とのフリートークが楽しめるおまけモードに入れる。また、2周目以降のエンディングには、鈴とデートするなど1周目とは違うパターンも用意されているのだ。



◀一度クリアして、スタッフロールを見ていればプレイ可能。

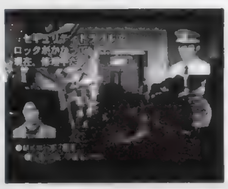


◀瞳とのフリートーク、カウンセリングなど、おまけはとにかく充実。

第4章「夕暮れ爆弾男」

POINT1◉危険な無関心

コンサート会場に入った直後の、POINT1の場面。ここでは荒井を気にするかの選択肢が入る。ここで無関心を決め込むと、ゲームオーバーに一直線だ。1度見ておくのもいいが、直前のセーブを忘れずに。



◀荒井を気にかけずにコンサート会場に入ると、そのまま閉じこめられてドカン！という結末に。

POINT2◉爆弾の秘密は?

POINT2の場面では、直前に流れるムービーをヒントに、音響機器の中に隠された爆弾を探すことになる。3回間違うとゲームオーバーなので、ステージへ上がる前にデータをセーブしておこう。



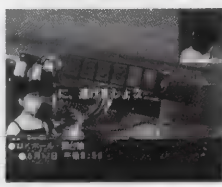
◀ムービーをヒントに、ここだと思う場所でツッコミを入れよう。正解なら爆弾を発見できる。

POINT3◉積極的なツッコミが最後に実を結ぶ!!

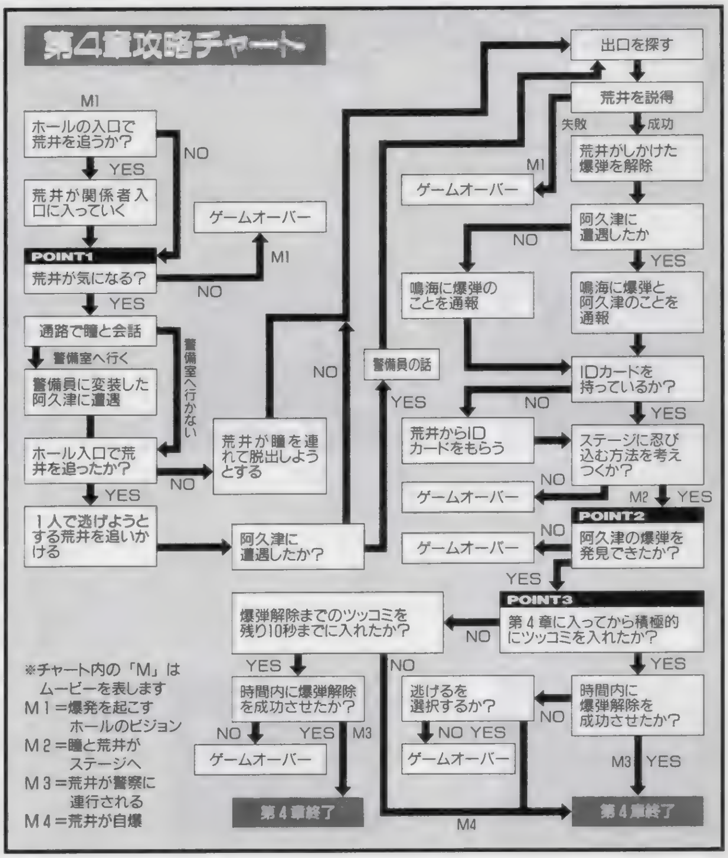
POINT3の場面では、いよいよ爆弾の解除にとりかかる。実はこの場面、シナリオの最初から積極的にツッコミを入れていたかどうかで展開が変化する。積極的だった場合は、30秒の制限時間をフルに使って解除作業ができる。逆に消極的だった場合、残り10秒になるまでにツッコミを入れないと、荒井が自爆する分岐へ進んでしまう。全員助かるエンディングを見るには、積極的なツッコミが必要なのだ。



◀爆弾の解除は荒井の指示に従って、瞳が実行することに。言われたとおりにやれば大丈夫。



◀制限時間内に解除できなかった場合は、逃げると荒井が自爆。逃げなかったらゲームオーバーだ。



ポイントQ&A

Q：1章が終わった後の間章で、看護婦の村井に会うことができません。どうしたら会えますか？

A：1章終了後の間章で村井に会うためには、1章で霊安室に閉じこめられている看護婦を助けておく必要があります。霊安室の調査を夜に実行して、中を調べて縛られている看護婦を発見しましょう。このとき助けられた看護婦は、間章に登場して瞳を村井に会わせてくれるのです。

第5章「夢猫」

POINT1◉探索編について

広い屋敷内を歩き回り、優美の父親や小説家の砂原などから話を聞くＰＯＩＮＴ１の探索編。このパートでは砂原の部屋へ行き、彼の原稿を見ればエンディングポイントが＋１される。他にやるべきことはないので、時間になるまで適当に屋敷の中をブラブラしてみよう。シナリオの進行に直接関係はないが、会話をメインとしたいろいろなイベントを見ることができるぞ。場所によっては２度行くことで、特別なイベントが発生することもある。

POINT2◉条件Ａについて

ＰＯＩＮＴ２の条件Ａとは、以下のようになっている。

「夜になってからの瞳との対話で「夢じゃない」を選ぶ。もしくは「夢の中にいる」→「目覚めたい」→「夢の前が怪しい」→「猫が怪しい」の順に選択している」

１回目の探索編のあとにこの条件を満たせば、グッドエンドにたどり着くのは確実となる。別の結末を見たい人は注意しながらプレイしよう。バッドエンドを見るほうが難しい、珍しいシナリオなのだ。

POINT3◉条件Ｂについて

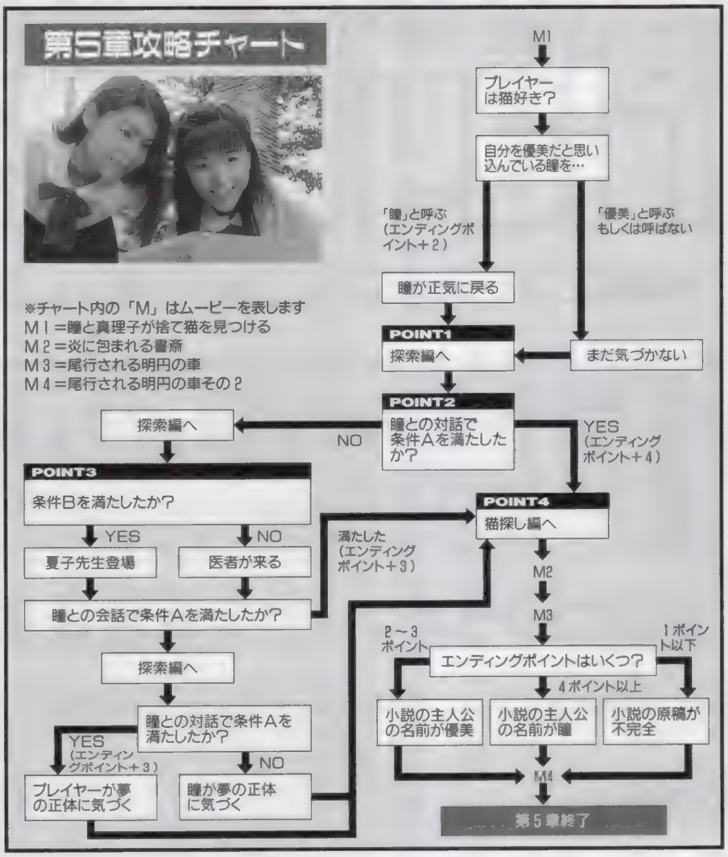
ＰＯＩＮＴ３の条件Ｂは、３つだ。

１.おちゃめ度が非常に高い。
２.第５章の冒頭で猫に対して否定的な選択肢を選ぶ。
３.探索編でロビーへ行き「外に出よう」を選択。次に祖父の部屋へ行き「外のことを聞く」を選択して優美の病気の話を耳にする。最後に砂原の部屋を２回訪問。

この条件をすべて満たしていれば、２日目の朝のルートに進んだときに夏子先生が登場する。

POINT4◉猫探し編について

夢の世界に閉じ込められた理由が猫の雪風にあると気づき、雪風を探すＰＯＩＮＴ４の場面。このパートでは、砂原の部屋に行ったあとで、書斎へ向かい、砂原と編集者の回想ムービーを見よう。そのあとでもう一度砂原の書斎へ行けば、雪風が見つかる。ここで、瞳と主人公が閉じ込められた世界は何だったのか、そしてなぜ瞳が「優美」に選ばれたのか。そのすべてが明らかになるぞ。５章は全シナリオ中もっとも不思議で、幻想的なエピソードなのだ。



第6章「メリーゴーランド」

POINT1◉デート…する!?

ＰＯＩＮＴ１のデートに応じるかどうかの選択肢は、このシナリオで唯一の分岐ポイント。デートをするルートのほうがシナリオの内容は充実しているので、初めての人はそちらへ進むことをオススメする。



◀デートするかしないかで、展開がかなり違ってくる。瞳はあまり乗り気でないようだが。

POINT2◉姉妹の秘密

鈴とデートをしなかった場合は、ＰＯＩＮＴ２のフラワーショップの場面で、鈴の双子の姉、玲と出会う。玲は自分たち姉妹の生い立ちの秘密と、アナザー・マインドの秘密について瞳と主人公に語る。



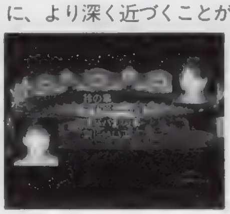
◀このシナリオでは、玲の恋人を交えた、姉妹の３角関係にもスポットが当てられる。

POINT3◉鈴の魅力全開！ 遊園地のデートはドッキドキ♡

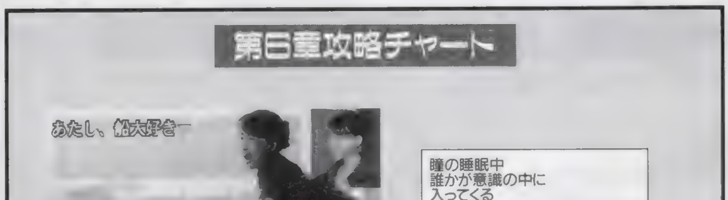
鈴とのデートに行くことにすると、ＰＯＩＮＴ３でデートイベントに突入！ デートイベント中は、瞳の信頼度や好感度が変化する選択肢が続出!! 鈴は奔放な言動で、主人公と瞳の仲をおびやかしてくれるぞ。ここまで苦労して築いてきた瞳との関係を、壊してなるものか！ という人は、選択肢は慎重に選ぶように。こちらのルートでは、鈴と玲の関係やアナザー・マインドについての謎に、より深く近づくことができる。



◀鈴にデートの主導権を握られ、振り回される瞳と主人公。瞳をちゃんとフォローしてあげよう。



◀最後はデートのお礼と、貴重な情報を一つだけ聞かせてもらえる。一番知りたいことを選ぼう。



ポイントQ&A

Ｑ：第２章で、どうしても若葉祭が中止になる結末になってしまいます。何がいけないのでしょう。
Ａ：一応シナリオはクリアになるけど、とても後味の悪い若葉祭中止のエンディング。この結末を避けるには、最後に金田を説得するルートに進まないことが大事です。シナリオの終盤で、真理子のＰＨＳに電話がかかってきたら、「明円に会う」か「金田を待つ」の選択肢を選びましょう。これで若葉祭中止の結末はなくなります。

第7章「明かされた過去」

POINT1◉瞳としりとり

あまり先の展開に影響しそうもないPOINT1の選択肢だが、ここでしりとりをするかしないかで、ルートが2つに分かれる。瞳と協力して脱出したいなら「しない」、なりゆきにまかせるなら「する」だ。


◀しりとりを長引かせると、ロープを切るのを忘れてしまう。夢中になりすぎないように。

POINT2◉ロープを使うと…

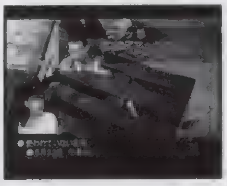
POINT2の脱出計画を練る場面で、道具にロープを選ぶと非常にわかりやすい作戦を実行することに。しかも、ロープを持って待ち受けるおかしな光景を正面から見られる。1度は見ておきたい楽しいシーンだ。

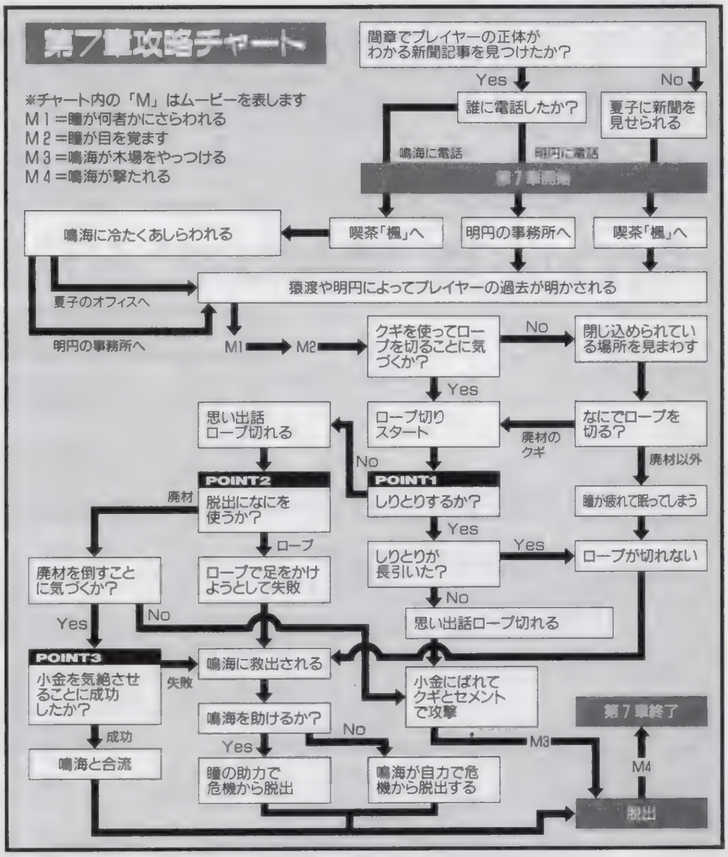

◀この作戦は絶対に成功しないのだが、見ていて楽しい。ロープを握って待つ瞳がカワイイ。

POINT3◉ギリギリまで引きつけて廃材を倒そう

廃材の裏に隠れて、後は小金が来るのを待つばかり……。というPOINT3の場面。ここで小金の撃退に失敗してもゲームオーバーにはならないが、成功するとかなり気分がいい。瞳の信頼度がアップするのも間違いないので、ひとつ派手にやっつけよう。なお、小金を倒して自力で脱出すると、本来、カッコ良く登場して瞳を助けるはずだった鳴海とビルの外で鉢合わせる。行動派の瞳に、ベテラン刑事もかたなし。


◀チャンスは1回こっきり。十分に引きつけて廃材を倒そう。失敗するとすべてが水の泡。


◀うまくやれば、小金を撃退できる。自力脱出に成功して、瞳の信頼度はウナギ昇りだ。



第8章「隠したもの隠されたもの」

POINT1◉赤と青の決断！　生か死か

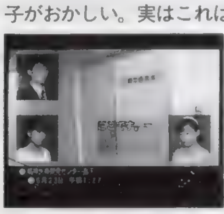
POINT1で、阿久津がしかけた爆弾を猿渡が処理する場面。チャートを見てもらえばわかるとおり、ここでの正解は青のコードだ。しかし、プレイヤーの意見に反して、瞳はなぜか赤のコードを切らせようとする。プレイヤーは青の意見を貫いて、なぜ青のコードなのかを瞳に納得させる必要があるぞ。この対話では、返答が遅いとゲームオーバーになってしまう。すばやく返答するように心がけよう。


◀赤を切ったら、その場で一巻の終わり。念のため、爆弾処理の場面に入る前にセーブするのが吉。

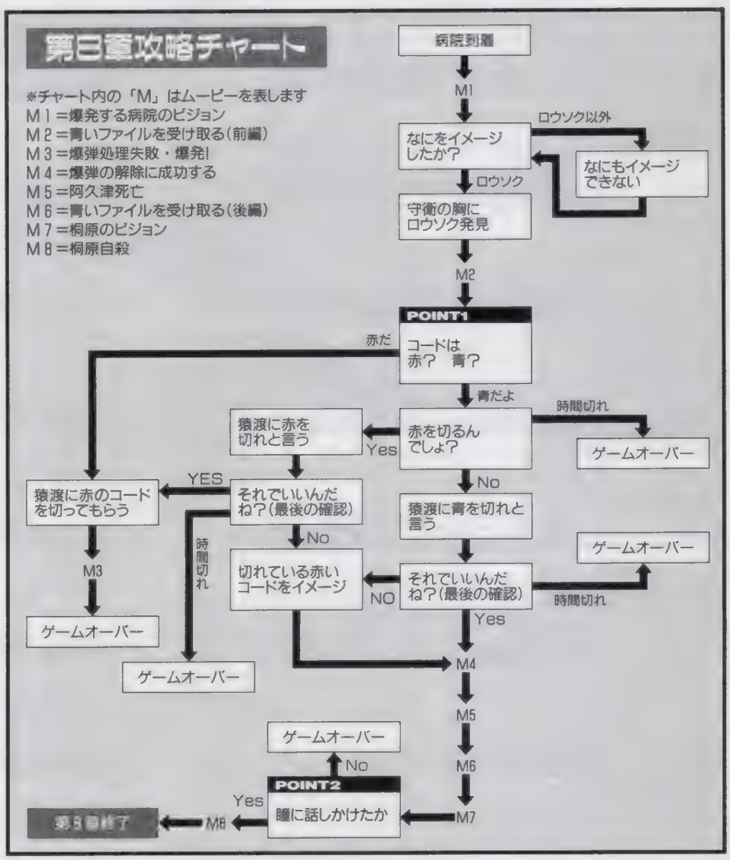

◀やっと主人公の意図を察してくれた瞳。このあとで猿渡に逃げろと言われたら、素直に逃げよう。

POINT2◉思いがけない最後の落とし穴

桐原の正体がわかり、いよいよ彼の研究所に踏み込もうかというPOINT2の場面。ここでは玲が現れ、瞳たちを夏子のいる場所に案内してくれるという。しかしどこか玲の様子がおかしい。実はこれは罠なのだ。玲が登場すると同時にツッコミモードが発動するので、すかさず瞳にツッコミを入れよう。鈴の意識が入り込んできて、玲を説得してくれる。このトラップを抜ければ、衝撃のラストまでまっしぐらだ。


◀研究所を訪れた瞳たちの前に玲が現れ、夏子のもとに案内するという。何か、様子がおかしい…。


◀ツッコミを入れずに玲の後をついていくと、研究所の一室に閉じこめられてゲームオーバーに。



ポイントQ&A

Q：第3章で、向井正三が病院送りにならないルートがあると聞いたのですが……。

A：とてもあの夏子女史の父君とは思いがたい、破天荒な正三おじさん。彼を助けるには、初めてカメラマンの二条（実は大崎）に会ったときに、かれがニセのカメラマンであると見破ること。正三との禅問答で彼に気に入られることの2つが大事です。その2つの条件を満たして夜に正三の部屋へ行き、携帯電話を持ち出しましょう。

スーパーロボット大戦F

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

シナリオ数や声優の人数、またムービーによる大迫力の演出などシリーズ最強のボリュームを誇る「F」。演出面はＳＳ版の「完結編」のパターンにバージョンアップされているうえに、ＢＧＭもリニューアルされているので、ＳＳ版の「F」を一度プレイしたことのある人にもオススメできると思います。 （奈美）

知っているとなにかと便利なパイロットの精神コマンドと特殊技能を一覧にして大公開！ また、シナリオごとに習得できるアイテムも公開しよう!!

発売中 S・RPG	▶¥6,800 ▶バンプレスト
	▶MC(3ブロック)、DS(AC非対応)

パイロット別、精神コマンド&特殊能力を一挙大公開!!

精神コマンドと特殊技能はパイロットの役割を決定させる重要な要素。ここでは各パイロットごとに、精神コマンドの習得レベルと、各特殊技能のレベルアップできる数値をまとめてみた。これを参照し、仲間になったキャラの役割を考えてプレイしてみてほしい。

省略文字一覧表 ド＝ド根性、ひら＝ひらめき、隠れ＝隠れ身、かく＝かく乱、みが＝みがわり、手＝手加減、L＝レベル、NT＝ニュータイプ、聖＝聖戦士、S防＝シールド防御、切り＝切り払い、？＝「完結編」で習得できるもの

主人公(リアル系)

精神コマンド	努力	ひら	加速	熱血	幸運	？
習得レベル	1	3	6	11	13	？

【特殊技能】ＮＴ：L1-5・L2-12・L3-21・L4-29・L5-34／Ｓ防：L1-1・L2-8・L3-23・L4-39／切り：L1-2・L2-10・L3-19・L4-30・L5-36

主人公(スーパー系)

精神コマンド	熱血	必中	幸運	ひら	気合	？
習得レベル	1	4	7	13	19	？

【特殊技能】切り：L1-1・L2-7・L3-14・L4-21・L5-29・L6-35／底力

葵豹馬

精神コマンド	ド	挑発	熱血	必中	友情	覚醒
習得レベル	1	9	12	14	27	30

【特殊技能】切り：L1-28・L2-34／底力

アムロ＝レイ

精神コマンド	ひら	熱血	手	集中	加速	魂
習得レベル	1	4	6	9	16	28

【特殊技能】ＮＴ：L4-1・L5-13・L6-22・L7-36／Ｓ防：L2-1・L3-20・L4-30・L5-40／切り：L3-1・L4-12・L5-23・L6-29

綾波レイ

精神コマンド	自爆	みが	集中	ひら	魂	？
習得レベル	1	1	4	9	34	？

【特殊技能】切り：L1-14・L2-30

イーノ＝アッバーブ

精神コマンド	信頼	集中	友情	激励	隠れ	？
習得レベル	9	14	16	24	30	？

【特殊技能】ＮＴ：L1-12・L2-29・L3-34／Ｓ防：L1-7・L2-32・L3-35・L4-38／切り：L1-25

碇シンジ

精神コマンド	ひら	集中	熱血	加速	覚醒	魂
習得レベル	4	5	7	13	20	32

【特殊技能】切り：L1-12・L2-27・L3-38

エマ＝シーン

精神コマンド	努力	集中	ひら	熱血	愛	？
習得レベル	1	9	15	17	38	？

【特殊技能】Ｓ防：L1-1・L2-4・L3-12・L4-19・L5-30・L6-37／切り：L1-17・L2-28・L3-39

エル＝ビアンノ

精神コマンド	偵察	ひら	信頼	熱血	愛	激励
習得レベル	1	9	12	18	29	30

【特殊技能】ＮＴ：L1-1・L2-17・L3-32・L4-37／Ｓ防：L1-10・L2-21・L3-31・L4-35・L5-39／切り：L1-6・L2-27

エレ＝ハンム

精神コマンド	信頼	必中	愛	激励	みが	再動
習得レベル	12	26	28	31	31	40

【特殊技能】なし

カツ＝コバヤシ

精神コマンド	ひら	努力	熱血	偵察	愛	？
習得レベル	4	9	18	20	32	？

【特殊技能】ＮＴ：L1-1・L2-27・L3-40／Ｓ防：L1-28・L2-36・L3-39／切り：L1-29・L2-38

兜甲児

精神コマンド	ド	鉄壁	熱血	必中	加速	？
習得レベル	1	2	6	13	27	？

【特殊技能】切り：L1-30・L2-38／底力

カミーユ＝ビダン

精神コマンド	熱血	根性	ひら	集中	覚醒	魂
習得レベル	1	4	5	6	22	26

【特殊技能】ＮＴ：L4-1・L5-17・L6-24・L7-39／Ｓ防：L2-1・L3-22・L4-33／切り：L3-1・L4-13・L5-29・L6-35

ガウ＝ハ＝レッシィ

精神コマンド	熱血	努力	ひら	愛	信頼	？
習得レベル	2	5	9	15	24	？

【特殊技能】Ｓ防：L1-1・L2-14・L3-29・L4-35／切り：L1-4・L2-18・L3-30

北小介

精神コマンド	偵察	集中	努力	根性	信頼	かく
習得レベル	1	4	8	12	21	31

【特殊技能】なし

キリー＝ギャグレイ

精神コマンド	加速	気合	挑発	信頼	隠れ	かく
習得レベル	4	10	12	19	26	31

【特殊技能】なし

車弁慶

精神コマンド	ド	気合	努力	鉄壁	友情	かく
習得レベル	1	2	6	18	22	29

【特殊技能】底力

クリスチーナ＝マッケンジー

精神コマンド	努力	集中	ひら	愛	？	？
習得レベル	3	9	12	38	？	？

【特殊技能】Ｓ防：L1-8・L2-16・L3-23・L4-31・L5-33・L6-37・L7-40／切り：L1-22・L2-39

コウ＝ウラキ

精神コマンド	加速	熱血	努力	ひら	覚醒	？
習得レベル	1	10	12	14	22	？

【特殊技能】Ｓ防：L1-6・L2-16・L3-25・L4-32／切り：L1-18・L2-27・L3-39

シーラ＝ラパーナ

精神コマンド	幸運	信頼	愛	激励	補給	？
習得レベル	6	14	20	23	31	？

【特殊技能】なし

式部雅人

精神コマンド	愛	気合	熱血	偵察	幸運	隠れ
習得レベル	1	1	1	12	27	35

【特殊技能】なし

司馬亮

精神コマンド	気合	熱血	手	鉄壁	愛	覚醒
習得レベル	1	1	7	13	15	26

【特殊技能】なし

シュバルツ＝ブルーダー

精神コマンド	熱血	ひら	隠れ	かく	気合	激励
習得レベル	1	4	7	9	12	？

【特殊技能】切り：L3-1・L4-24・L5-39

ショウ＝ザマ

精神コマンド	加速	ひら	熱血	集中	気合	魂
習得レベル	1	5	7	9	30	39

【特殊技能】聖：L3-1・L4-14・L5-25・L6-33／切り：L1-1・L2-16・L3-27・L4-38

ジャック＝キング

精神コマンド	根性	加速	必中	友情	ひら	熱血
習得レベル	1	4	8	17	19	22

【特殊技能】Ｓ防：L1-1・L2-29・L3-35・L4-37／切り：L1-10・L2-31・L3-38・L4-40

ジュドー＝アーシタ

精神コマンド	ド	熱血	ひら	幸運	覚醒	魂
習得レベル	1	4	6	9	23	30

【特殊技能】ＮＴ：L3-1・L4-12・L5-20・L6-33／Ｓ防：L2-1・L3-19・L4-28・L5-36／切り：L3-1・L4-15・L5-24・L6-31

神隼人

精神コマンド	ひら	加速	幸運	隠れ	覚醒	？
習得レベル	1	3	9	11	28	？

【特殊技能】なし

ゼクス＝マーキス

精神コマンド	加速	必中	ひら	熱血	幸運	友情
習得レベル	1	2	6	9	11	17

【特殊技能】Ｓ防：L1-1・L2-15・L3-24・L4-29・L5-34／切り：L1-1・L2-10・L3-18・L4-24・L5-35

惣流＝アスカ＝ラングレー

精神コマンド	ド	努力	熱血	ひら	挑発	魂
習得レベル	1	1	6	8	17	36

【特殊技能】切り：L1-2・L2-19・L3-28・L4-36

ダバ＝マイロード

精神コマンド	手	ひら	加速	熱血	友情	魂
習得レベル	1	4	9	14	27	36

【特殊技能】Ｓ防：L1-1・L2-10・L3-20・L4-32／切り：L1-1・L2-15・L3-24・L4-33

チャック＝キース

精神コマンド	必中	隠れ	ひら	友情	信頼	かく
習得レベル	7	14	15	18	23	29

【特殊技能】Ｓ防：L1-11・L2-28・L3-40／切り：L1-33・L2-37

チャム＝ファウ

精神コマンド	幸運	信頼	激励	隠れ	気合	？
習得レベル	1	4	18	32	31	？

【特殊技能】なし

ドモン＝カッシュ

精神コマンド	熱血	ひら	気合	加速	集中	？
習得レベル	1	2	15	21	26	？

【特殊技能】切り：L1-1・L2-9・L3-24・L4-32・L5-40

流竜馬

精神コマンド	根性	努力	熱血	必中	友情	愛
習得レベル	1	4	7	10	31	39

【特殊技能】底力

浪花十三

精神コマンド	必中	ひら	集中	加速	挑発	手
習得レベル	1	9	12	14	27	30

【特殊技能】なし

※【特殊技能部分の見方】最初に書かれた数値は特殊技能のレベル。そして、そのあとに書かれた数値は、それを獲得できる必要パイロットレベルを示す。

ポイントQ&A

Q：「スーパーロボット大戦」シリーズを初めてプレイするんですけれども、スーパーロボット系とリアルロボット系ではどちらが初心者向けなんですか？
A：クリアするのが簡単ということで考えれば、スーパーロボット系で遊ぶことをオススメします。スーパーロボット系のユニットは、運動性能は低いけれど攻撃力が高いからです。しかも強力なユニットが序盤から手に入るし。でも、単純に自分が好きなキャラが登場するほうで遊ぶのがこのゲームを一番楽しめると思いますよ。

南原ちずる

精神コマンド	ひら	信頼	幸運	手	愛	？
習得レベル	9	18	19	23	37	？

【特殊技能】なし

西川大作

精神コマンド	ド	努力	気合	鉄壁	熱血	必中
習得レベル	1	7	9	15	17	19

【特殊技能】底力

バーナード＝ワイズマン

精神コマンド	自爆	ド	努力	加速	熱血	ひら
習得レベル	1	5	6	7	11	13

【特殊技能】Ｓ防：L1-10・L2-25・L3-27・L4-29・L5-34・L6-37／切り：L1-18・L2-21・L3-33

ビーチャ＝オーレグ

精神コマンド	ひら	熱血	挑発	友情	愛	魂
習得レベル	9	10	17	27	33	38

【特殊技能】ＮＴ：L1-1・L2-20・L3-31・L4-35／Ｓ防：L1-1・L2-19・L3-37／切り：L1-13・L2-27

ビルギット＝ピリヨ

精神コマンド	根性	偵察	ひら	加速	熱血	挑発
習得レベル	1	7	13	20	21	22

【特殊技能】Ｓ防：L1-1・L2-17・L3-29・L4-33・L5-39／切り：L1-1・L2-15・L3-24・L4-36

ファ＝ユイリィ

精神コマンド	集中	信頼	ひら	幸運	激励	愛
習得レベル	7	9	11	16	33	37

【特殊技能】ＮＴ：L1-20・L2-32／Ｓ防：L1-13・L2-24・L3-38

ファンネリア＝アム

精神コマンド	幸運	信頼	愛	熱血	ひら	激励
習得レベル	1	4	8	19	22	39

【特殊技能】Ｓ防：L1-1・L2-10・L3-26・L4-33・L5-40／切り：L1-7・L2-18・L3-29

藤原忍

精神コマンド	気合	ド	熱血	ひら	加速	挑発
習得レベル	1	1	1	18	19	23

【特殊技能】切り：L1-9・L2-16・L3-28／底力

ブライト＝ノア

精神コマンド	根性	加速	幸運	信頼	必中	愛
習得レベル	1	14	18	22	25	36

【特殊技能】なし

ヘンケン＝ベッケナー

精神コマンド	偵察	集中	加速	熱血	みが	？
習得レベル	1	6	9	13	27	？

【特殊技能】なし

北条真吾

精神コマンド	根性	必中	熱血	努力	友情	集中
習得レベル	1	7	9	15	19	20

【特殊技能】切り：L1-16・L2-28・L3-39

ボス

精神コマンド	自爆	ド	脱力	友情	熱血	挑発
習得レベル	1	1	5	14	17	20

【特殊技能】底力

マスター＝アジア

精神コマンド	加速	気合	鉄壁	熱血	必中	ひら
習得レベル	1	1	1	1	1	1

【特殊技能】切り：L5-1・L6-19・L7-32・L8-40

マーベル＝フローズン

精神コマンド	ひら	努力	熱血	愛	激励	気合
習得レベル	2	8	12	24	31	36

【特殊技能】聖：L1-1・L2-12・L3-24・L4-36／切り：L1-1・L2-22・L3-33・L4-40

ミラウー＝キャオ

精神コマンド	集中	偵察	隠れ	熱血	友情	？
習得レベル	1	1	6	12	20	？

【特殊技能】Ｓ防：L1-8・L2-21／切り：L1-10・L2-25・L3-34・L4-40

メリー＝キング

精神コマンド	集中	偵察	信頼	激励	愛	？
習得レベル	1	1	21	29	36	？

【特殊技能】なし

モンド＝アカゲ

精神コマンド	偵察	加速	ひら	熱血	かく	愛
習得レベル	1	4	7	10	25	32

【特殊技能】ＮＴ：L1-4・L2-23・L3-33／Ｓ防：L1-1・L2-22／切り：L1-8・L2-19・L3-37・L4-40

結城沙羅

精神コマンド	気合	熱血	必中	鉄壁	愛	激励
習得レベル	1	1	19	21	31	37

【特殊技能】なし

弓さやか

精神コマンド	幸運	信頼	ひら	必中	熱血	激励
習得レベル	1	6	12	15	23	34

【特殊技能】なし

リリス＝ファウ

精神コマンド	幸運	信頼	激励	愛	覚醒	？
習得レベル	1	12	18	22	23	？

【特殊技能】なし

ルー＝ルカ

精神コマンド	偵察	ひら	熱血	幸運	かく	魂
習得レベル	10	9	10	19	22	38

【特殊技能】ＮＴ：L1-4・L2-19・L3-26・L4-37／Ｓ防：L1-12・L2-24・L3-35／切り：L1-2・L3-19・L4-34

ルクレツィア＝ノイン

精神コマンド	手	みが	信頼	ひら	熱血	愛
習得レベル	1	7	12	15	18	20

【特殊技能】切り：L1-1・L2-12・L3-29

レイン＝ミカムラ

精神コマンド	必中	愛	激励	熱血	？	？
習得レベル	1	9	18	22	？	？

【特殊技能】なし

レミー島田

精神コマンド	鉄壁	幸運	集中	ひら	愛	脱力
習得レベル	1	14	15	16	19	21

【特殊技能】なし

ステージ別収得アイテム一覧表

各ステージには、撃破するとアイテムを収得できる敵が何体か出現する。ここではステージ中盤までのステージごとに、撃破するとアイテムを収得できる敵と、そのアイテムを紹介していこう。アイテムはどれも使えるものばかりなので、収得したらインターミッション時にはユニットに装備することを忘れないようにしよう！

■立ちこめる暗雲
ムサイ改（ＤＣ兵士）：プロペラントタンクＳ／ガーベラ・テトラ（シーマ）：プロペラントタンクorプロペラントタンクＳ／ドムⅡ（ガイア）：マグネットコーティングorバイオセンサー／ドムⅡ（オルテガ）：リペアキット／ドムⅡ（マッシュ）：リペアキット

■対決!?　マジンガーＺ VS ゲッターロボＧ
ゲッターロボＧ（あしゅら男爵）：ブースター／グール（ブロッケン伯爵）：ハイブリッドアーマー

■ザ・ストレンジャー
バッシュ（アントン）：プロペラントタンク／バッシュ（ヘッケラー）：プロペラントタンク／オージェ（ネイ）：バイオセンサーor高性能レーダー

■空からの衝撃
グール（Ｄｒヘル）：プロペラントタンクＳ

■シャングリラ・チルドレン
グライア（ハッシャ）：リペアキット／バッシュ（ギャブレー）：マグネットコーティング／バッシュ（チャイ）：プロペラントタンク／ウイングガンダム（ヒイロ）：プロペラントタンクorプロペラントタンクＳ

■特訓！　大雪山おろし
グール（あしゅら男爵）：リペアキット

■非情のテロリスト
ウイングガンダム（ヒイロ）：プロペラントタンクorプロペラントタンクＳ／ズサ（ゴットン）：リペアキット／ガルスＪ（マシュマー）：マグネットコーティングorバイオセンサー

■ポセイダルの襲撃
バッシュ（ギャブレー）：マグネットコーティングorバイオセンサー／グライア（ハッシャ）：リペアキット

■ヒイロとリリーナ
アトールＶ（マクトミン）：マグネットコーティング

■謎の刺客！　敵はガンダム!?
バッシュ（ギャブレー）：チョバムアーマー／カルバリーテンプル（レッシィ）：マグネットコーティング／グライア（ハッシャ）：リペアキット／ガンダムヘビーアームズ（トロワ）：ハイブリッドアーマー

■使徒、出現
アシュラテンプル（ギャブレー）：プロペラントタンク／バッシュ（ハッシャ）：リペアキット／ガルバリーテンプル（レッシィ）：プロペラントタンク

■使徒、襲来
オージェ（ネイ）：高性能レーダー／バッシュ（アントン）：ハイブリッドアーマー／バッシュ（ヘッケラー）：チョバムアーマー／アシュラテンプル（ギャブレー）：プロペラントタンクＳ／ガルバリーテンプル（レッシイ）：プロペラントタンク／グライア（ハッシャ）：リペアキット

■エヴァンゲリオン、始動
アシュラテンプル（ギャブレー）：ブースター／バッシュ（ハッシャ）：リペアキット

■獣戦機隊出撃
グール（あしゅら男爵）：リペアキット／グール（ブロッケン伯爵）：高性能レーダー

■熱血!!　獣戦機隊合流
グール（あしゅら男爵）：メガブースター／グール（ブロッケン伯爵）：マグネットコーティング

■南海の死闘
オージェ（ネイ）：ハイブリッドアーマー／バッシュ（アントン）：リペアキット／バッシュ（ヘッケラー）：リペアキット

■裏切り
ライグ＝ゲイオス（ゼブ）：高性能レーダー／ライグ＝ゲイオス（セティ）：高性能レーダー／アシュラテンプル（ギャブレー）：サイコフレーム／バッシュ（ハッシャ）：リペアキット

■使徒、再び
オージェ（ネイ）：マグネットコーティング／アシュラテンプル（アントン）：プロペラントタンク／アシュラテンプル（ヘッケラー）：プロペラントタンク

■大ピンチ!!　コン・バトラーＶ合体不可能!?
グール（あしゅら男爵）：チョバムアーマー

■浮上
ガンダムデスサイズ（デュオ）：マグネットコーティング

■ゴラオン救出
アトールＶ（マクトミン）：バイオセンサー／グルーン（ワザン）：ブースター／ライグ＝ゲイオス（ゼブ）：ブースター

■デビルガンダム出現
レプラカーン（アレン）：ブースター／レプラカーン（フェイ）：リペアキット／レプラカーン（ジェリル）：バイオセンサー／グール（あしゅら男爵）：プロペラントタンク／グール（ブロッケン伯爵）：プロペラントタンク

■グラン・ガラン救出
レプラカーン（ジェリル）：バイオセンサー／レプラカーン（アレン）：ブースター／レプラカーン（フェイ）：リペアキット／グール（あしゅら男爵）：プロペラントタンク／グール（ブロッケン伯爵）：プロペラントタンク

■標的はロンド＝ベル
オージェ（ネイ）：アポジモーター／アシュラテンプル（アントン）：プロペラントタンクＳ／アシュラテンプル（ヘッケラー）：プロペラントタンクＳ／アシュラテンプル（ギャブレー）：ハイブリッドアーマー／グルーン（ハッシャ）：リペアキット／ウイングガンダム（ヒイロ）：リペアキット／ガンダムデスサイズ（デュオ）：リペアキット／第３使徒（サキエル）：ハイブリッドアーマー

■ロンド＝ベルへの刺客
ウイングガンダム（ヒイロ）：リペアキット／ガンダムデスサイズ（デュオ）：リペアキット／グルーン（ハッシャ）：リペアキット／アシュラテンプル（ギャブレー）：ハイブリッドアーマー／アシュラテンプル（アントン）：プロペラントタンクＳ／アシュラテンプル（ヘッケラー）：プロペラントタンクＳ／オージェ（ネイ）：アポジモーター／第３使徒（サキエル）：ハイブリッドアーマー

■ゴラオンの危機
ライグ＝ゲイオス（ゼブ）：ブースター／グルーン（ワザン）：ブースター／アトールＶ（マクトミン）：バイオセンサー

■デビルガンダム再び
レプラカーン（ジェリル）：バイオセンサー／レプラカーン（アレン）：ブースター／レプラカーン（フェイ）：リペアキット／グール（あしゅら男爵）：プロペラントタンク／グール（ブロッケン伯爵）：プロペラントタンク

■驚異のデビルガンダム
レプラカーン（アレン）：ブースター／レプラカーン（フェイ）：リペアキット／レプラカーン（ジェリル）：バイオセンサー／グール（あしゅら男爵）：プロペラントタンク／グール（ブロッケン伯爵）：プロペラントタンク

■敵包囲網を突破せよ
ライグ＝ゲイオス（セティ）：高性能レーダー／オージェ（ネイ）：メガブースター／アシュラテンプル（アントン）：ハイブリッドアーマー／アシュラテンプル（ヘッケラー）：ハイブリッドアーマー

■狙われた光子力研究所
ウイングガンダム（ヒイロ）：リペアキット／ガンダムデスサイズ（デュオ）：リペアキット／グルーン（ワザン）：プロペラントタンク／グルーン（チャイ）：マグネットコーティング

ポイントQ&A

Q：各ユニットはどうステータスを上げていき、どう戦っていくのが良いですか？
A：マジンガーＺやゲッターロボといったスーパーロボット系は最初から攻撃力が強いので、ＨＰと防御力を上げて撃たれ強くし、肉を切らせて骨を断つという戦法がオススメです。また、ガンダムなどのリアルロボット系は、運動性をメインに上げていくのがいいでしょう。敵の攻撃を避けて攻撃していくのが得策です。

久遠の絆

輪廻転生をメインテーマに、3人のヒロインと主人公との“絆”が描かれる本作。今回は、第2章〜第3章までを、ヒロインごとに攻略していくぞ!

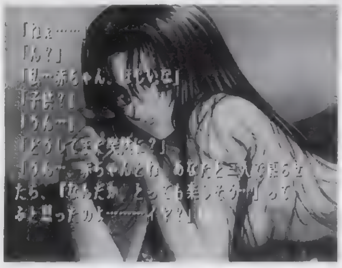
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「久遠の絆」の物語は、前世の物語が展開する各時代の歴史的背景を少しでも知っていると、より深く楽しめます。朝廷と貴族が栄華を極めた平安中期。日本特有の文芸・文化が花開いた元禄。そして、列島が開国と攘夷のはざまで揺れた幕末。興味がある人は、遊ぶ前に過去の歴史をちょこっと勉強してみるのもグーなのです。（が）

発売中	▶¥5,800 ▶フォグ
AVG	▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

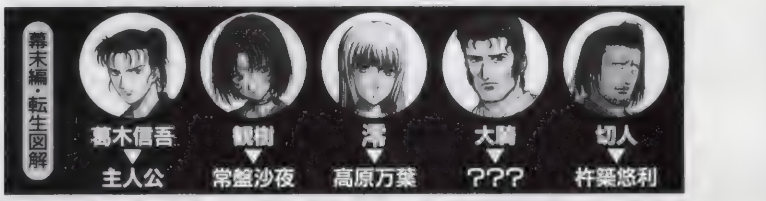
第2章、第3章の要点攻略で、意中のヒロインとの絆を確かなものに!!

１章の現代編では万葉との出会いをきっかけに、奇怪な出来事に巻き込まれていく主人公の姿が描かれ、平安編では鷹久を巡る蛍、桐子、泰子の恋愛模様と、4人それぞれの悲しい運命が描かれた。２章以降は、１章でもっとも深く心を通わせたヒロインと主人公を中心に、物語が展開していく。基盤となるシナリオは同じだが、ヒロインによって物語の視点が異なり、内容はかなり違ってくるぞ。２章の元禄編では菊乃、３章の幕末編では観樹が、綾や澪と対をなすメインヒロインになっている点にも注目だ。今回の記事では、２章と３章のポイントをヒロイン別にチェック。意中のヒロインとの結末を迎えるための指針として、役立ててほしい。



▲１章の平安編で一番強い「絆」を結んだのは誰か。それによって、２章以降の展開が変わる。





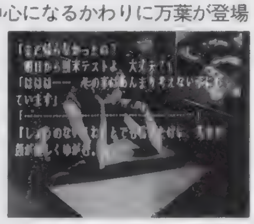
第2章 現代→元禄



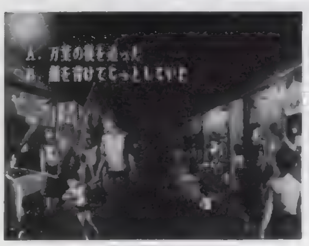
◉現代編・要点解説

〜沙夜先生ルートは特殊なルート〜

２章の現代編で中心になるヒロインは、万葉と栞の２人。となると、沙夜先生ルートで話を進めていた場合はどうなるか？　という疑問が浮かぶが、その場合は沙夜先生が中心になるかわりに万葉が登場せず、しかも元禄編をとばして一気にクライマックスの３章に進む。それが嫌なら、画面写真の選択肢で万葉を追って、万葉ルートに移ろう。



▲万葉か栞のルートで進んでいた場合、沙夜先生にほとんど出番なし。それはそれで寂しい気も……。



◀沙夜先生のルートから万葉のルートに移りたければ、この選択肢で万葉のあとを追うといい。

栞が好きなプレイヤーには大事な章。元禄文化に彩られた恋の行方は?

◉元禄編・要点解説／秋葉菊乃の巻

〜菊乃、妄想モード〜

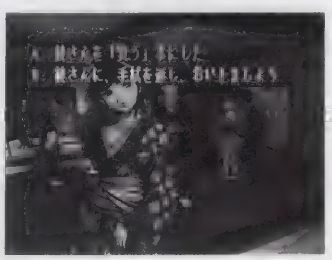
元禄編は全体を通して、菊乃に対するE's(エス)のパラメータ（ヒロインとの絆の深さ）を高められる選択肢が多い。写真の選択肢もその１つ。このほかに、絵が売れたことを告白する場面や、狛山神社の神主、春狛に２人の関係を聞かれた場面などでE'sが高められるぞ。栞ルートを進んでいる人は、ここでポイントを稼いでおいても損はない。



◀ここで独り言に耳を傾けると、菊乃が妄想モードに突入。さすがは栞の前世、見ていて飽きない。

〜理性でグッと我慢する〜

画面写真の選択肢は、菊乃ルートと綾ルートの分岐点。菊乃ルートを進みたい人は、清く正しく、手拭いをお返ししよう。これで菊乃ルートが確定だ。この先、もう一度だけ綾に会いに来ることになるが、そのときは彼女を「買って」いい。その場面でもおいとまずると、帰り道でヌエに殺されてしまうのだ。身持ちが固すぎるのも、考えものなのである。

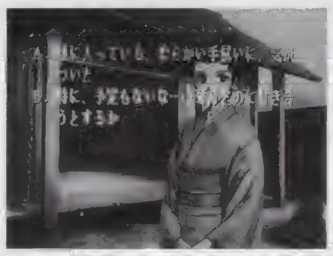


◀この選択で迷わない男性はまずいないはず。しかし、ここは菊乃のために、理性でグッと我慢。

◉元禄編・要点解説／綾の章

〜懐の手拭いに綾のぬくもり〜

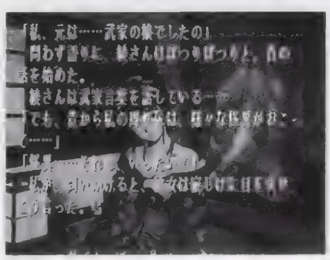
万葉ルートで物語を進めている場合、画面写真の選択肢は「懐に入っている手拭いを〜」を選ぶのがいい。どちらを選んでも結局は菊乃に付きあうことになるので、どうせなら綾に対するE'sが高められるこちらの選択肢を選ぶのがお得なのだ。逆に、このあとに入るいくつかの選択肢で、菊乃に対するE'sを上げすぎないように気を付けておこう。



◀綾のルートへ進む布石といえる選択肢。このあとの見回りの場面で、真之介は吉原へ向かう……。

〜吉原の夜は甘くふけて……〜

左で説明した、菊乃ルートと綾ルートの分岐点。ここでの選択肢で綾を買うことにすると、物語は綾ルートへ進む。ここから先に、物語が分岐するポイントはない（バッドエンドの選択肢はあるので、右ページのバッドエンド解説を参照のこと）。生まれ変わってもう一度出会い、再び絆を結んだ真之介と綾のはかない愛の顛末を見届けよう。



◀吉原の遊女に身をやつした理由を、悲しげに語る綾。前世（蛍）の罪が、彼女を縛り続ける……。

ポイント Q&A

ここでは前回の攻略記事で解説できなかった、１章の沙夜先生ルートの要点をまとめるぞ。まずは現代編から。沙夜先生が小鬼の化け物に襲われる場面。この場面では、迷わず「沙夜先生を助ける」の選択肢を選ぼう。次に、絵理が高杉をはじめとした不良少女たちにからまれる場面。ここでは「沙夜を呼びに行く」の選択肢を選ぶのだ。現代編では、この２つの選択肢で確実に、沙夜先生に対するE'sを上げておこう。

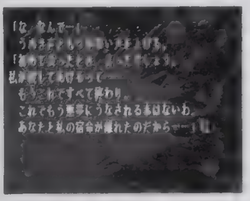
バッドエンド解説 ～無念の結末を迎えないために～

罠の選択肢を選ぶか、戦闘に負けてしまったが最後……、あとは無念の結末へ一直線。「久遠の絆」には、そんな恐ろしいバッドエンドもいくつか用意されている。そこで、ここではバッドエンドルートの中でもとくに引っかかりやすい、要注意のものをピックアップ！　それぞれを事前にチェックしておけば、ゲームオーバーになって悔しい思いをすることもないぞ。問題の選択肢や戦闘の前でセーブしておいて、バッドエンドのシナリオを見るのもおもしろいかも。

第1章・現代編

●現実から目を背けるな!

最初に紹介するのは、主人公が万葉の手にかかって命を失うという、驚きのバッドエンド。1章の現代編で、天野先輩に相談してほしいという栞の頼みを断り、さらに万葉の再三の説得にも応じなかったら、万葉が最初の予告通りに主人公を殺してしまう。最後の万葉のセリフが、どこかもの悲しい……。



▲1000年を超えて繰り返した転生と悲恋の結末がこれでは……。

第1章・平安編

●法術の修業、怠るなかれ

1章の平安編で、蛍が式に襲われる場面。ここで蛍を突き放すような選択肢を選ぶと、兄の晴明が助けに現れ、当面の危機は去る。しかし、会話のあとに倒したはずの式が再び襲ってきて、法術の戦闘場面に突入。ここで負けると、バッドエンドに進んでしまう。バッドエンドの中では、かなり特殊なケースだ。



▲式の牙が鷹久をとらえた！　このあと、静かにエンドロールが流れる。

第2章・元禄編

●人の好意は素直に受けよう

ほとんどのプレイヤーが1度は引っかかるのではと思われる、発生率の高いバッドエンド。2章の元禄編で、伊勢屋の主人から吉原に誘われる場面。ここでせっかくの好意を辞退して逃げ出すと、帰り道でヌエに殺されてしまう。吉原で綾と出会って、彼女から勾玉をあずかっていないとヌエには対抗できないのだ。

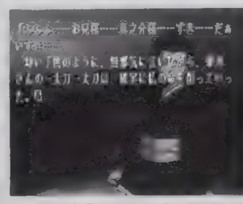


▲吉原を離れた時点でバッドエンドが確定。人の好意は素直に受けよう。

第2章・元禄編

●心を鬼にして戦うのだ!

2章の元禄編、綾ルートのクライマックス。真之介と綾は、三巳(さんご)を飲まされ、敵に操られた菊乃と対峙する。ここで菊乃との戦いを避けると、彼女に真之介が殺されてバッドエンドだ。ちなみに菊乃との戦いを決意すると、綾と菊乃の女の戦いが始まる。ヒロイン同士の対決は、全編を通してここだけ。

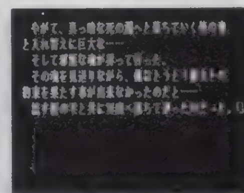


▲殺して自分のものにする。それも1つの愛の形？　とても怖い結末。

第3章・現代編

●悠利の凶刃を防ぎきれ!

3章の現代編で、万葉をら致した悠利と対決する戦闘場面。この場面では、悠利の太刀筋を2連続で見切らないと斬られてしまう。そして、2回斬られるとトドメを刺されてバッドエンドだ。正解をいってしまうと、1撃目は右、2撃目は左上を守ればいい。防ぎきったあとの選択肢では、右手を突き出そう。



▲倒された主人公は冥府に落ちていく。かわりに地上を目指す影は……。

第3章

現代→幕末(1)→現代→幕末(2)→現代

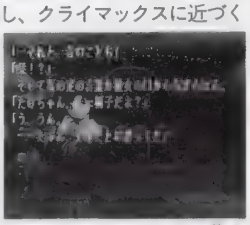


幕末編メインヒロイン　観樹

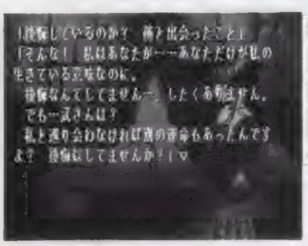
◉現代編・要点解説

～意中のヒロインとの結末へ～

京都を舞台に、最後の決戦が繰り広げられる3章。現代編の物語は、ここまでの流れで最も深い絆を結んだヒロインと、主人公を中心につづられる。物語中は分岐が頻繁に発生し、クライマックスに近づくほどバッドエンドに通じるルートが多くなる。セーブデータは、3章の頭のデータと進行中のデータを別に用意したほうがいいぞ。



▲修学旅行で訪れた京都で、ついに前世の記憶を取り戻し始める栞と太一。そして、最後の戦いが始まる。



◀ヒロインごとに、まったく違った結末が用意されている。悲恋の宿命を、今度こそ打ち砕けるか？

幾度の輪廻、幾度の恋愛を経て…　万葉、栞、沙夜、それぞれの結末

◉幕末編・要点解説／観樹の巻

～最初の選択肢が重要!～

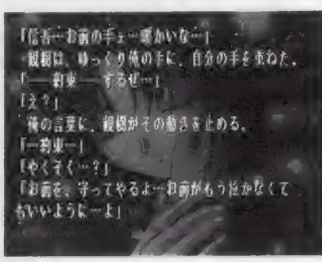
沙夜先生ルートで物語を進めているプレイヤーは、絶対に観樹ルートで幕末編を終わらせる必要がある。でないと、現代編に戻ったときにバッドエンドが確定してしまうからだ。そして、観樹ルートで幕末編を終わらせるには、画面写真の選択肢がとても重要。この場面では、「喧嘩も公平に～」→「なんでも～」の順で選択肢を選ぼう。後で後悔しても遅いぞ。



◀選択肢は必ず観樹よりのものを選ぶ。中途半端だと、バッドエンドになる可能性が高い。

～思い出すのは観樹のこと～

2回目の幕末編が始まってすぐに、画面写真の選択肢で、観樹ルートか澪ルートに物語が分岐する。観樹ルートに進みたいなら、「寂しい目をした少女」のことを思い出す選択肢を選ぼう。この後は戦闘の連続だが、ゲームオーバーになることはない。ただし、観樹に対するE'sをしっかり上げておかないと、最後の最後で泣きを見ることになるかも……。

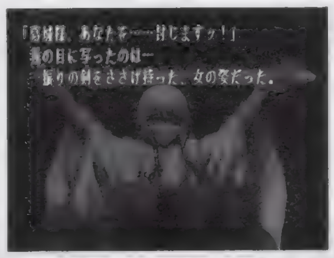


◀観樹ルートに進むと、信吾が観樹への思いを告白する。しかし、皮肉にも2人は敵同士……。

◉幕末編・要点解説／澪の巻

～斬ってはならない刺客の少女～

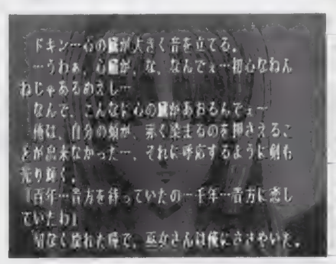
澪ルートで物語を進めた場合も、澪に対するE'sが低いと幕末編の最後でバッドエンドになる。ただ、観樹ルートほど条件は厳しくないので、さほど気にする必要はない。それよりも気をつけたいのが、1回目の幕末編で入る刺客の娘を斬るか、斬らないかの選択肢。ここで斬ってしまうと、とても不本意なバッドエンドへ直行してしまうのだ。



◀刺客を両断したあげく、信吾はまつろわぬ神々の血に目覚めて暴走。そこに澪が現れて……。

～思い出すのは澪のこと～

左で説明した観樹ルートと澪ルートが分かれる選択肢で、「虚ろな微笑みの美女」を思い出すと、幕末編は澪ルートに進む。前世で犯した罪を償うために転生を繰り返し、過酷な人生を生き続ける蛍(澪)。それでも鷹久を愛する心だけは失わずにいる彼女の一途さが、こちらのルートでは切々と描かれる。思わずホロリとなってしまうシーンなのだ。



◀彼女の想いが凝縮されているこの一言。胸をキュッと締めつけられる、物語中でも屈指の名場面だ。

ポイントQ&A

続いて、平安編の要点だ。最初は桐子が梅粥を持ってくる場面。ここで選ぶべき選択肢はもちろん「泰子様には～」だ。次は、鷹久が自室で物思いにふける場面。ここでは「泰子様が垣間見せた寂しげな～」を選ぶ。最後は、蛍を守って藤原道綱らと戦ったあとの屋敷に戻った場面で、「泰子に知らせる」を選択すればバッチリだ。あとは万葉（蛍）と栞（桐子）に対するE'sをできるだけ上げないよう心がければ、沙夜先生のルートに進めるはずだぞ。

だんじょん商店会
〜伝説の剣はじめました〜

『だん商』に登場する全256種類のアイテムとその入手法を一挙に大公開！
すべてのアイテムを集めて、キミは真のEDを見ることができるか!?

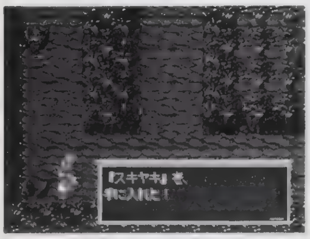
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

だんじょん堂経営者の皆様、お待たせいたしました。発売からずいぶんと間があいてしまいましたが、全アイテムリスト＆入手法を大公開です。256種類のアイテムを2ページに収めるのはかなり苦労しましたが……まあ、なんとか収まりました。文字が細かくて読みづらい！　なんていわずに見てやってください(笑)。　（智）

発売中 RPG	▶¥5,800　▶講談社
	▶MC(1ブロック)

全アイテムリスト＆入手法を一挙大公開！

アイテム集めが楽しい『だんじょん商店会』。キミはどのくらい集めることができたかな？　このゲームは、256種類あるアイテムをすべて集めることで、真のエンディングを見ることができる。というわけで、今回は全アイテムリストと入手法を紹介するぞ。これを見ながら全アイテム入手を目指してがんばろう。



◀何度もダンジョンに潜らないと、すべてのアイテムを集められないぞ。

表の見方

ここでは下の表の見方を解説しよう。LV：アイテムに設定されているレベル。自分の商人レベルがこれ以上ないと、そのアイテムを入手したり、購入することができない。定価：アイテムの基本価格。攻：アイテムの攻撃力。命：アイテムの命中率。防：アイテムの防御力。回：アイテムの回避率。購：そのアイテムが購入できる場所を示す。「商」は商店会本部、「ギ」はギルド、「教」は教会、「カ」はカエルの店を表している。ブロップ：アイテムの分類を表している。なお、ブロップとは、草むらや白骨など、アイテムを入手できるアイコンのことを示しており、右のブロップ入手アイテム表と対応している。備考：アイテムの効果や入手条件など、そのアイテムの特記事項を紹介。

ブロップ入手アイテム表

ブロップによってどの分類のアイテムが出やすいかをまとめたのが下の表だ。基本的に、組んでいるグループの出やすいアイテム分類（Q＆A参照）とこの表を加えたものが、そのブロップから出現するのだ。

草むら	薬草、素材	タンス	軽防具、女子
岩	道具、素材	本棚	装飾、道具
水溜り	薬草、日用品	カーテン	重武器、軽防具
白骨	重武器、たて	落し穴	重武器、重防具
宝箱	魔武器、レア1・2	光印	光系
泉	装飾、レア2	闇印	闇系
タライ	軽武器、日用品	鏡	魔武器
像	たて、レア1		

武器

ダンジョン探索用として、また商品としても役立つ武器アイテム。目玉商品として置くなら、冒険者や騎士たちがよく来店する朝方から昼間にかけて置くといいだろう。

名前	LV	定価	攻	命	購	ブロップ	備考
折れた剣	1	30	43	39			剣でガーゴイルを攻撃、もしくは"こわしちゃえ"で変化
クリスナイフ	5	500	35	55		魔武器	「雷」属性
銅のつるぎ	2	200	44	40	商		
レイピア	4	400	34	54	商		
はがねの剣	7	700	49	45	商	重武器	
まぼろしの剣	10	1,000	44	44		魔武器	
王様の剣	13	1,300	55	51		重武器	敵との交渉が有利になる
いかづちの剣	16	1,600	58	54		魔武器	「雷」属性
マンゴーシュ	19	1,900	61	57	商	重武器	防御＋8
白銀のつるぎ	22	2,200	64	60	商	光系	「光」属性・アンデッドに大ダメージ
ドラゴンソード	25	2,550	67	63		重武器	ドラゴンに大ダメージ・鍛冶屋で王様の剣＋ドラゴンのウロコで作成
伝説の剣	31	7,000	73	69		軽武器	「光」属性・魔族に大ダメージ・白銀のつるぎ＋ミスリルの原石で作成
吸血剣	9	900	39	59		闇系	「闇」属性・ダメージ吸収20%
血ぬられた剣	14	1,400	56	52		闇系	「闇」属性・クリティカル率3倍、味方に攻撃
黒き魔剣	18	1,800	60	56		闇系	「闇」属性・ダメージの10%が味方にはね返る
のろいの剣	23	2,300	65	61		魔武器	「闇」属性・ファンブル率＋1
破壊の魔剣	27	2,700	69	65		闇系	「闇」属性・味方に攻撃、装備破壊
いにしえの魔刃	29	5,800	71	67		闇系	「闇」属性・ダメージの10パーセントが味方にはね返る
こわれたオノ	1	30	45	37			オノでガーゴイルを攻撃、もしくは"こわしちゃえ"で変化
鉄のオノ	2	200	46	38	商		
両刃の戦斧	15	1,500	59	51	商	重武器	
巨人のすね打ち	28	2,800	72	64		軽武器	巨人に大ダメージ
折れた棒	1	30	39	43			ヤリでガーゴイルを攻撃、もしくは"こわしちゃえ"で変化
鉄のヤリ	3	300	41	45	商		
みつまたのヤリ	6	600	44	48	商	重武器	水棲モンスターに大ダメージ
ホーリーランス	20	2,000	58	62		光系	「光」属性・アンデッドに大ダメージ
女神のパルチザン	30	6,000	68	72		魔武器	「光」属性
こん棒	1	100	41	41	商		
たいまつ	2	198	42	42	商		「熱」属性
聖なるメイス	7	700	47	47	教	光系	「光」属性・アンデッドに大ダメージ
モーニングスター	17	1,700	47	57	商		敵全体に攻撃
神の鉄槌	27	5,400	67	67		光系	「光」属性
魔女のほうき	5	500	37	41			魔武器(ブロップ入手不可)・「ほうき」のシナリオで入手できる
サンザシの枝	8	800	40	44	商		魔武器(ブロップ入手不可)
ヒイラギの棒	17	1,700	49	53		魔武器	「光」属性
ナナカマドの杖	26	5,200	58	62		魔武器	消費MPが20%減少
スリング	2	200	42	42	商		
投げナイフ	4	400	40	48	商	軽武器	
吹き矢	8	800	30	52	ギ	軽武器	低確率で敵を戦闘不能にする
クロスボウ	15	1,500	51	59	商	重武器	
光線銃	35	7,000	71	79		魔武器	
せんめんき	1	100	49	33	商		
皮のムチ	3	300	33	43	ギ		敵全体に攻撃
紙のハリセン	6	600	42	50	ギ		「沈黙」「硬直」回復
フライパン	11	1,100	51	51	商	軽武器	「熱」属性
教べん	12	1,200	42	52	ギ	軽武器	敵全体に攻撃・5レベル以上低い敵が10%の確率で逃げる
巨大なハサミ	16	1,600	56	56		軽武器	「冷」属性
かたほうの手袋	18	1,800	54	62		魔武器	「もうかたほうの手袋」装備時、レベルが5アップ
ぶあつい事典	19	1,900	47	59	商		魔武器(ブロップ入手不可)
コウモリがさ	21	2,100	61	61	商	軽武器	
鉄の扇	24	2,400	54	64	ギ	軽武器	敵全体に攻撃

よろい

武器同様の用途と利点を持つ防具。商品としての売れかたも、武器とほぼ同じだ。ただし、ミニスカートなどの洋服系の防具は女性客に売れるので、売る時間帯を昼間から夕方にしてみるのもいいぞ。

名前	LV	定価	防	回	購	ブロップ	備考
ボロボロの服	1	30	37	45			服またはよろいが"こわしちゃえ"で変化
みがるな服	2	200	38	46	商		
毛皮の服	6	600	42	50	商	軽防具	「冷」耐性
カエルのシャツ	11	1,100	31	39	カ		直接攻撃回数＋1
ミニスカート	13	1,300	49	57	商	軽防具	チャチャのみ装備不可
夜会服	14	1,400	50	58	商	軽防具	「闇」耐性
闇のまとい	18	1,800	54	62	ギ	闇系	「闇」耐性・不意打ちされにくくなる
ゴージャスな服	25	2,500	69	69		レア2	攻撃目標にされる確率が20%アップ
革のよろい	3	300	47	39	商		
鉄のよろい	7	700	51	43	商	重防具	
はでなよろい	12	1,200	64	48		重防具	攻撃目標にされる確率が20%アップ
ウロコのよろい	16	1,600	60	52		重防具	「熱」耐性
スパイクショルダ	20	2,000	64	56	ギ	重防具	攻撃＋8
魔界のよろい	24	2,400	68	60		闇系	「闇」耐性
白銀のよろい	26	2,600	70	62	商	光系	「光」耐性
ドラゴンアーマー	29	2,900	73	65		重防具	「熱」耐性・鍛冶屋でウロコのよろい＋ドラゴンのウロコで作成
伝説のよろい	31	6,200	75	67		重防具	「光」耐性・鍛冶屋で白銀のよろい＋ミスリルの原石で作成
北風のまとい	9	900	45	53	ギ	軽防具	「熱」耐性
賢者のローブ	15	1,500	51	59		光系	魔法攻撃＋4
聖なる衣	28	5,600	64	72		光系	「光」耐性
返り血のローブ	30	6,000	66	74		闇系	「闇」耐性
殺しのドレス	17	1,700	53	61	ギ	軽防具	クリティカル率＋2
神秘のベール	19	1,900	55	67	教		「突」「斬」「叩」属性に弱くなる
黒の花嫁衣裳	21	2,100	57	65	ギ	軽防具	「闇」耐性
白の花嫁衣裳	22	2,200	58	66	教		「光」耐性
カエルスーツ	23	2,300	59	67	カ	軽防具	「冷」耐性
猫スーツ	27	2,700	63	71			「猫」のシナリオ時に「裏路地」へ行く・「熱」耐性
巨大な鍋	10	1,000	60	40		重防具	

アクセサリー

盾や帽子など、防御効果のあるものがそろっているのが「だん商」のアクセサリーの特徴だ。お店で売るときは、女性客がよく訪れる昼間から夕方にかけて置いてみるといいだろう。

名前	LV	定価	購	ブロップ	備考
木のたて	3	300	商		回避＋2
鉄のたて	6	600	商	たて	回避＋4
騎士のたて	10	1,000		たて	回避＋6
大きな鍋	12	1,200		たて	回避＋8
鋼のたて	15	1,500		たて	回避＋10
ウロコのたて	18	1,800		たて	回避＋12・鍛冶屋で木のたて＋ウロコのかわで作成
まどわしのたて	24	2,400	ギ	たて	回避＋14
ドラゴンシールド	27	2,700		たて	回避＋16・鍛冶屋でウロコのたて＋ドラゴンのウロコで作成
ガラスのたて	21	2,100		たて	回避＋32・クリティカルを受けると壊れる
小さな鍋	10	1,000			「大鍋」のシナリオで入手できる・魔法攻撃＋2・防御＋4
てぬぐい	1	100	商		防御＋2

ポイントQ&A

Q：組んでいるグループによってブロップの中身が変化するそうですが、くわしく教えてください。
A：出やすいアイテムは、勇者が薬草と重防具、騎士団が重武器とたて、研究家が道具とレア1、女盗賊が女子と装飾、魔法使いが薬草と軽防具、獣人が軽武器と素材、Vハントが薬草と光系、伯爵が日用品と闇系、ドラゴンが軽武器と女子、魔王が道具と魔武器、主人公のみだとレア1・2となっています。

汚れたバンダナ	3	300		装飾	攻撃＋8・防御－6
ふるびたリボン	7	700		装飾	「突」「斬」回避＋16
大きなリボン	19	1,900	商		女性敵との交渉が有利に・「突」「斬」回避＋16
魔法使いのぼうし	5	500			魔法攻撃＋2・初期アイテム
海賊のぼうし	26	2,600	ギ	装飾	防御＋13
大地のずきん	11	1,100	商		「雷」耐性・防御＋5
イバラのかんむり	25	2,500		装飾	MP消費の半分をHPでまかなう
王様のかんむり	29	2,900		レア2	防御＋15・王様のところでアイテムと交換できる
ふわふわしっぽ	8	800		装飾	防御＋6
猫の耳	20	2,000			「猫」のシナリオの時に「裏路地」へ行く・防御＋11
サングラス	9	900	ギ		「光」耐性
手編みのマフラー	6	600		装飾	「冷」耐性・防御＋3
いつわりの仮面	13	1,300	ギ		防御＋32・毎ターン最大HPの5％ダメージ
道化師の仮面	23	2,300		装飾	クリティカル率、ファンブル率＋5
学者のメカネ	17	1,700	ギ		魔法攻撃＋8
せおいの十字架	12	1,200	教	光系	防御＋6
怪力のこて	24	2,400		装飾	攻撃＋13
もう片ほうの手袋	20	2,000		日用品	「かたほうの手袋」装備時、レベルが5アップ
耳せん	15	1,500			「媚薬」のシナリオで入手できる
タコのきゅうばん	2	200	ギ		がけを登れる
鉄のゲタ	3	300	ギ		針の山を踏んでもダメージを受けない
いだてんブーツ	11	1,100	ギ		命中、回避＋5
秘密のブーツ	16	1,600	ギ		先制攻撃しやすくなる
ガラスのクツ	22	2,200		装飾	命中、回避＋10

安物の指輪	9	900	ギ		魔法攻撃＋4
黒の指輪	21	2,100		レア2	「クモの巣」のシナリオで入手できる・「闇」耐性
王家の指輪	15	1,500			「ほうき」のシナリオで入手できる・魔法攻撃＋6
ガラス玉の指輪	2	200	ギ	日用品	魔法攻撃＋1
トネリコの指輪	27	2,700		日用品	敵との交渉が有利になる・戦闘終了時にもらえるお金が増加
ダイヤの指輪	29	5,800		日用品	「クモの巣」のシナリオで入手できる・魔法攻撃＋12
氷のペンダント	17	1,700			「熱」回避＋16・回避＋9
騎士の星	18	1,800		日用品	防御＋10
正義のバッジ	33	3,300		レア2	防御＋16
勇気のしるし	22	2,200		日用品	攻撃＋14・防御－10
縁結びのおまもり	30	6,000		レア2	装備者2人以上で力を合わせて特殊行動
タヌキの葉っぱ	1	100			動物型モンスターとの交渉が有利になる
商売繁盛のおふだ	8	800		装飾	敵との交渉が有利になる
やくよけのおふだ	26	2,600			ファンブル率－1
タマゴのカケラ	5	500		日用品	防御＋3
竜の珠	28	2,800		魔武器	魔法攻撃＋14
かきまぜ棒	4	400	ギ		泉、水溜りから出るアイテムがよくなる
ロープ	7	100	商		落とし穴、岩から出るアイテムがよくなる
つっつき棒	7	700	ギ		草むら、白骨から出るアイテムがよくなる
盗賊の指	10	400	ギ		宝箱、タンスから出るアイテムがよくなる
古い手紙	10	1,000	ギ		光印、闇印から出るアイテムがよくなる
大きな虫メガネ	13	1,300	ギ		像、本棚から出るアイテムがよくなる
ランタン	16	1,600	商		カーテン、タライから出るアイテムがよくなる
盗賊の七つ道具	19	1,900		装飾	全プロップから出るアイテムがよくなる

使用アイテム

薬草を始め、お店で売る以外にもプレイヤーがダンジョン探索などで使用できるのがこれらのアイテムだ。食品系のアイテムが多いので、これらは夕方から夜にかけてよく売れるぞ。

名前	LV	定価	購	プロップ	備考
薬草	1	50	商	薬草	HP小回復
チョコの実	11	150	商	薬草	HP中回復
イチゴチョコの実	21	300	商	薬草	HP全回復
ダンジョンだんご	1	105		女子	HP回復
妖精のケーキ	21	298	ギ	薬草	HP回復
カツブシ	8	50	商		HP回復
黄金のカツブシ	11	500		女子	HP回復
赤いリンゴ	1	40		女子	HP回復
ハチミツ	4	48	商		HP回復
魔女のパン	11	148	ギ		HP回復
おいしい肉	11	1,100	商		HP回復
かたい肉	1	200			HP回復・大カマキリ、カタツムリ、ゾンビが落とす
大きな骨	1	25			HP回復・スケルトンが落とす
大きなタマゴ	1	30			HP回復・ヘビ、ダック、リザードマンが落とす
ヤキトリ	1	40			HP回復・ハーピィ、ダック、コカトリスが落とす
スキヤキ	1	50		レア2	HP回復
ノームのリンゴ酒	16	500	ギ	薬草	HP、MP小回復
毒消し草	4	80	教	薬草	毒回復
ヘナチョコの実	7	98	教		硬直回復
黄金のリンゴ	14	680	教	薬草	石化回復
ユニコーンの角	10	980	教	レア2	戦闘不能回復
ドワーフの火酒	21	800	ギ	レア2	MP全回復、HP半分・戦闘中は使用不可
毒草	6	60	ギ	道具	毒付加
毒りんご	12	170	ギ	闇系	毒付加
金色の酒	1	105	ギ		毒付加
金色の染料	11	1,100	ギ		毒付加
金色のキノコ	21	2,100	ギ		毒付加
くさった食べ物	1	10		素材	毒付加・"くさっちゃえ"で食べ物が変化
しびれ草	2	70	ギ	道具	毒付加
とけない知恵の輪	20	2,000	ギ		混乱付加
ほれ薬	1	3,000			魅了付加・「媚薬」のシナリオの最後でスカピンに渡すと入手できる
眠りの糸ぐるま	1	78	ギ	道具	敵全員に睡眠付加
タコのスミ	3	290		道具	敵全員に暗闇付加
魔法の鏡	6	540	ギ	道具	敵全員に混乱付加
メドゥーサの首	14	1,280	ギ	道具	敵全員に石化付加
安物の香水	14	320	商	女子	敵全員に魅了付加
なやましの香水	19	680	商	女子	敵全員に魅了付加
女王様の香水	24	940	商	女子	敵全員に魅了付加
びっくり箱	8	780	商		敵全員に硬直付加
マンドラゴラ	20	2,480		道具	敵味方全員にダメージ＋硬直付加
ブタの貯金箱	7	690		日用品	所持金が増える＋敵全員に魅了付加
きれいな石	1	300			ダメージを与える
きれいな貝がら	6	140	商		ダメージを与える
金色の羽根	1	2,000			「ほうき」のシナリオで入手できる・ダメージを与える
よごれた羽根	1	800			「ほうき」のシナリオで入手できる・ダメージを与える
雪のカケラ	20	300		道具	敵全員に「冷」属性の大ダメージ
聖水	3	300	教	光系	敵味方全員「光」属性に弱くなる
魔物の血	3	300	ギ	闇系	敵味方全員「闇」属性に弱くなる
塩のつぼ	4	90	商		敵味方全員「冷」属性に弱くなる
水バケツ	5	90	商		敵味方全員「雷」属性に弱くなる
油つぼ	8	90	商		敵味方全員「熱」属性に弱くなる
バナナの皮	1	15	ギ	道具	敵全員の命中、回避を8下げる
とりもち	2	210			敵全員の命中、回避を12下げる
ミイラの包帯	6	660	ギ	道具	敵全員の命中、回避を16下げる
虫の笛	3	450		日用品	敵全員に「夢」属性の小ダメージ・消費MP5
鳥笛	13	1,950		レア2	敵全員に「夢」属性の中ダメージ・消費MP15
金のまり	23	3,450	カ		敵全員に「夢」属性の大ダメージ・消費MP25
手回しオルガン	14	1,400		薬草	味方全員のHP小回復・消費MP9
風のリュート	18	1,800		薬草	味方全員のHP中回復・消費MP18
銀のたてごと	23	2,300		薬草	味方全員のHP大回復・消費MP27
賢者の石	1	2,480		レア1	戦闘不能以外の状態を全回復・消費MP21
カエルまんじゅう	8	980	カ	レア1	ダンジョンから脱出する

非使用アイテム

自分で使うことができない、つまりイベントアイテムなどが多いのが、この非使用アイテム。お店で買うというより、モンスターとの交渉やダンジョンの探索中に入手できるものが多い。

名前	LV	定価	購	プロップ	備考
きれいな花	1	115	教		
あやしい花	2	215	ギ		
魔女の人形	12	1,490	商	女子	
のろいの人形	17	1,680	ギ		
かわいい人形	9	990	商		
猫のぬいぐるみ	18	1,790	商	女子	
やさしい知恵の輪	1	100			「クモの巣」のシナリオで入手できる
ヒキガエルの薬	1	840	カ		「ひきがえる」のシナリオで入手できる
蒸留装置	1	2,480			「媚薬」のシナリオでのみ、ギルドで買える
とても小さな鍋	1	1,480			「大鍋」のシナリオ時に、ダンジョン4Fで入手できる
すごく巨大な鍋	1	1,480			「大鍋」のシナリオで入手できる
変化の鍋	1	2,500			「魔法の杖」で変化
割れた鍋	1	30			「大鍋」のシナリオ時に、騎士団グループに話しかける(仲が良い状態で)
鳥カゴ	11	170			「ほうき」のシナリオで入手できる
金色の小鳥のカゴ	1	1,700			「ほうき」のシナリオで入手できる
汚れた小鳥のカゴ	1	50			「ほうき」のシナリオで入手できる
またたび	1	750			「猫」のシナリオ時に「裏路地」へ行く
キャンディのビン	10	280	商		
ドラゴンのタマゴ	1	3,550			リザードマン、サラマンダー、ドラゴンが落とす
ゆかいな本	12	360		レア1	
ありかたい本	13	550		レア1	研究所に持っていけば1,650Gで売れる
むずかしい本	14	1,000		レア1	研究所に持っていけば3,000Gで売れる
あぶない本	15	1,500		レア1	
やらしい本	16	198		レア1	研究所に持っていけば990Gで売れる
よごれた本	17	498		レア1	研究所に持っていけば1,494Gで売れる
やぶれた古文書	18	1,800		レア2	研究所に持っていけば5,400Gで売れる
すすけた古文書	19	1,900		レア1	研究所に持っていけば5,700Gで売れる
虫くいの古文書	20	2,000		レア1	研究所に持っていけば6,000Gで売れる
まぼろしの古文書	21	2,100		レア1	研究所に持っていけば6,300Gで売れる
さびたカギ	1	28			「クモの巣」のシナリオで入手できる
ドクロのカギ	1	350			「クモの巣」のシナリオで入手できる
運命のカギ	1	700			「クモの巣」のシナリオで入手できる
きたない箱	1	50			「クモの巣」のシナリオで入手できる
黒い箱	11	1,100			「クモの巣」のシナリオで入手できる
リボンつきの箱	10	980			「クモの巣」のシナリオで入手できる
おもちゃの箱	9	840	商		
ありがちな宝箱	6	620	ギ		
やすっぽい宝箱	5	498	ギ		
それらしい宝箱	7	700	ギ		
石のカタマリ	1	10		素材	
鉄のカタマリ	1	100		素材	鍛冶屋で武具の精製ができる
銀のカタマリ	1	1,500		素材	鍛冶屋で武具の精製ができる
黄金のカタマリ	1	2,000		素材	鍛冶屋で武具の精製ができる
ミスリルの原石	1	3,000		素材	鍛冶屋で武具の精製ができる
ウロコのかわ	1	860		素材	鍛冶屋で武具の精製ができる
ドラゴンのウロコ	1	4,000		素材	鍛冶屋で武具の精製ができる
大きな看板	1	1,980		レア2	目玉商品にすると客の入りがよくなる
まねき猫	1	1,980		女子	目玉商品にすると客の入りがよくなる・「猫」のシナリオ時に「裏路地」へ
牛のふん	1	20			
ネズミの死がい	1	10			コボルト、ゴブリン、雪オオカミが落とす
モンスターの死体	1	20			戦士、スライム、巨大グモ、戦乙女、地虫が落とす
冒険者の死体	1	10			スライム、ゾンビ、洞窟熊、巨大グモなどが落とす
こわれたガラクタ	1	10			"こわしちゃえ"で装備品が変化
カビくさいゴミ	1	10		素材	
魚のホネ	1	20		素材	
魔珠	99	10			???

ポイントQ&A

Q：戦闘ですぐに負けてしまいます。なんとかなりませんか？
A：くらうダメージが大きいのでつらいですよね。とにかくザコ敵を相手に戦い、強い敵や4匹以上の敵とは戦わないようにしましょう。初めのうちは勇者グループのみを育て、プロップである程度強い防具を手に入れれば、少しは楽になるはずです。5階には宿屋、6階にはプロップがたくさんあるので、そこで稼ぐのもいいかも。

R・TYPE Δ

たくさんの斬新なアイデアを生み出し、STGの歴史に大きな影響を与えた『R・TYPE』。そのシリーズ最新作が、PSでパワーアップして登場だ！

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

2面で自機が水中に入ったときに、何か雰囲気の変わったことに気づかないだろうか？　実は自機が水中にいるときにはBGMの一部の音量が下げられ、水の中特有の、音がこもったような演出がされているのだ。こういった細部までこだわって作り込んでいるあたり、やっぱりアイレムはさすがだと思う。　（城イドム）

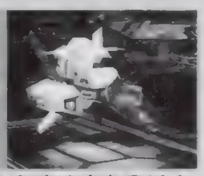
発売中 STG	▶¥5,800　▶アイレムソフトウェアエンジニアリング
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

激しいボス戦を突破する攻略ポイントを大紹介!!

『R・TYPEΔ』攻略に役立つ情報を、いろいろ解説していくぞ。フォースは、自機の前だけでなく、後ろにも装着できる。ⓧボタン（フォース合体・分離ボタン）を1度押すと、フォースは独立状態になり、基本的に画面上の自機とは逆の方向に動こうとする。独立状態でもう一度ⓧボタンを押すと、今度はフォースは自機に向かって近づいてくる。まずはこの性質を使いこなすことから覚えよう。

機体の性能をチェック

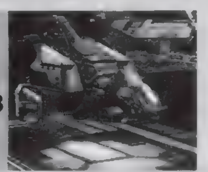
R9



どんな攻め方もOK！

もっともオーソドックスな機体。どんな状態でもそれなりの攻撃力を発揮するので、初心者がとりあえずゲームに慣れるのには一番向いている。分離したときのフォースが、常に一定方向に向けて弾を撃つのも強みだ。

R13



フォースを投げつけろ

フォースを投げつけるのが基本戦法。放たれたフォースがカタい敵に接触するとその敵にとりつき、敵が画面内をどう逃げようが経過時間とともにダメージを与え続ける。点数稼ぎをするときに、一番向いている機体。

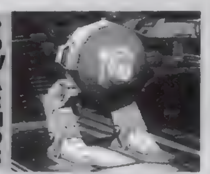
RX



フォースは分離が基本

自機の前後の動きによって射撃方向の変わるレーザーが特徴的だが、むしろフォースは分離して使うのが基本戦法。分離中のフォースは敵に自動的に狙いをつけて攻撃してくれるので、うるさいザコの多い場所では重宝する。

POW ARMOR



攻撃力はピカイチ

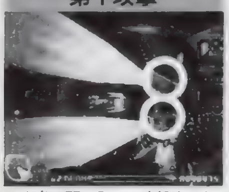
敵にダメージを与えやすい広範囲レーザーが特徴。分離したフォースが、全方位を攻撃してくれるのも便利。ただ、攻撃力はナンバーワンながら移動速度が遅い、機体が大きいなど不利な点もあり、特別強い機体でもない。

ボス戦闘攻略　前半ステージに登場する巨大異形生物＆兵器の倒し方をアドバイス

STAGE1 BOSS

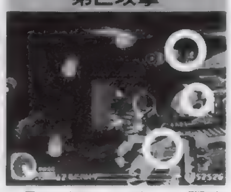
火炎2本を吐き出してくる第1攻撃と、極太レーザーに次いでリング弾（破壊可能）を放ってくる第2攻撃を交互に繰り返してくる。第2攻撃のときに見せる、中央のピンク色のコアが弱点だ。写真の○印の付いている部分は破壊できるので、点数稼ぎにこだわる人は、この部分を破壊してから倒すようにしてみよう（できればフォースを重ねて壊そう）。ただし、第1攻撃と第2攻撃を5回繰り返したあと、ボスは逃げていってしまうので注意。

第1攻撃



▲火炎の間に入って攻撃するといい。発射口を破壊すると、火炎が細くなり、避けやすくなる。

第2攻撃



▲最初の極太レーザーは、画面一番上（または下）にいれば安全。ほかの攻撃は恐くない。

STAGE2 BOSS

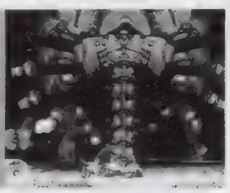
ボス上部の弱点は本体の中央下の部分（触手含む）、ボス下部の弱点は背中のレンズ状の部分だ。上部は、破壊可能な紫の弾をまき散らし、下部は底を這い回っている。上部と下部が上下に並ぶと、上部から伸びた触手が下部をつかみ上げて2匹は合体し、自機がその下を通ったときを狙って下部を落下させてくる。上部が放つ紫の弾がやっかいだが、写真（上）の位置で○印の付けてある、発射口を破壊しておけば、かなり楽に戦えるはず。この発射口は破壊しても一定時間で復活してしまうので、破壊してからも油断はしないように。片方のボスを倒してしまえば、あとは写真（中央および下）のように攻撃すれば楽勝。

2匹で攻撃



◀中央付近の発射口（○印が付いている2カ所）を破壊しておくと動きやすくなる。

上部のみ



◀ボスの真下で待機。ボスは触手を下ろしてくるので後ろに下がって避ける。あとはこの繰り返し。

下部のみ

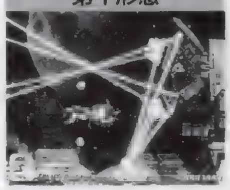


◀ゼリー状の物体を伸ばしてくるが、フォースで防げる。ボスの横にいれば、恐れるに足りない。

STAGE3 BOSS

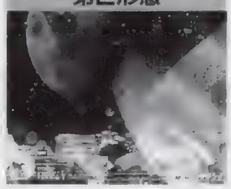
最初は第1形態での攻撃を仕掛けてきて、巨大アンテナが破壊されると、第2形態での攻撃が始まる。第1形態の弱点はこのアンテナ部分、第2形態の弱点はピンクのコアになっている。どちらの形態も、赤のサーチレーザー（接触してもミスにはならない）を最初に放ち、自機を感知するとその軌跡にレーザー（接触するとミスになる）を撃ち込んでくる。うまく誘導していれば問題ないが、BYDOモードでは、攻撃間隔が短いので注意。

第1形態



▲赤のレーザーに触れると、次の瞬間に攻撃判定のある緑のレーザーを発射してくるぞ。

第2形態



▲同様に赤のレーザーのあと、極太レーザーを発射してくる。うまく誘導して避けよう。

STAGE4 BOSS

第1攻撃、第2攻撃、第3攻撃を順番に行ってくる（第3攻撃の次は、第1攻撃にもどる）。第1攻撃と第3攻撃のときは、影がさしているとき（暗いとき）のボスに当たり判定がないので覚えておこう。KIDSモードなら、写真で解説しているように攻略すれば、問題なく倒せるはず。第1攻撃では、最初の段階だけは写真の場所も安全地帯にならないので、ボスが画面左下から左上に抜けるまでは適当に避け、そのあと写真の位置に移動するようにしよう。ただし、HUMANモードやBYDOモードになると、この場所も通用しなくなるので、画面左下を中心に適当にミサイルを見ながら避けるしかないぞ。

第1攻撃



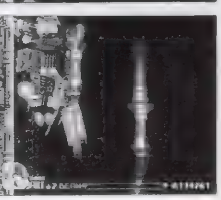
◀最初は適当によけ、あとはこの場所にいれば安全（KIDSモードのみ）。写真の位置を覚えよう。

第2攻撃



◀リングレーザー攻撃は、画面左上が安全地帯になっている。ここから攻撃しよう。

第3攻撃



◀このミサイル攻撃は、第1攻撃と違い、画面左上が安全地帯になっている。ここから攻撃しよう。

ポイントQ&A

Q：ハイスコアを狙いたいのですが、出てくる敵を倒していくだけだと、すぐに限界が見えてしまう気がします。点数を稼ぐポイントってあるんですか？

A：フォースで敵や弾を倒した（消した）場合、通常弾は26点（53点）、ザコは16点（33点）、カタい敵は1／60秒毎に1点（2点）入る（カッコ内は画面左下のゲージが満タンの場合）。R13のフォースでカタい敵を捕獲中も同様に点数が稼げるが（与えるダメージ量が多いため）、フォースを付けたまま重ねたほうが点数を稼げるぞ。

東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

これはすごい!! ゲーム会社に大量入社!!

〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6
☎03-3370-2720
●パンフレット請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。不可能を可能にする──。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。



藤木 亮
キャラクターデザイン科1年制
就職先 セガ エンタープライゼス
職種 グラフィッカー

永井 康章
ゲームデザイナー科2年制
就職先 アトラス
職種 プログラマー

矢端 賢吾
ゲームデザイナー科2年制
就職先 サミー
職種 プログラマー

津嘉山 あずさ
キャラクターデザイン科1年制
就職先 日本ファルコム
職種 グラフィッカー

中沢 厚志
企画シナリオライター科2年制
就職先 F&C
職種 プログラマー

小池 幸徳
ゲームデザイナー科2年制
就職先 日本テレネット
職種 プログラマー

川西 大輝
ゲームデザイナー科2年制
就職先 ネクサスインタラクト
職種 プログラマー

小林 直樹
ゲームデザイナー科1年制
就職先 シー ピー ブレイン
職種 プログラマー



斉藤 利一
企画シナリオライター科1年制
就職先 ネクサスインタラクト
職種 企画シナリオライター

笠原 直樹
ゲームデザイナー科2年制
就職先 ネクサスインタラクト
職種 プログラマー

浅井 恵一
企画シナリオ2年制
就職先 ベック
職種 グラフィッカー

真本 英成
ゲームデザイナー科2年制
就職先 テータウエスト
職種 プログラマー

K・S
ゲームデザイナー科2年制
就職先 テータウエスト
職種 プログラマー

井口 ふさの
ゲームデザイナー科2年制
就職先 プロデュース
職種 プログラマー

江上 清香
ゲームデザイナー科2年制
就職先 ネメシス
職種 プログラマー

遠藤 聡
ゲームデザイナー科1年制
就職先 プロハウス
職種 プログラマー



大寝 美智子
CGクリエイター科2年制
就職先 インターリミテッドロジック
職種 グラフィッカー

小川 里志生
ゲームデザイナー科1年制
就職先 ジャパンヴィスティック
職種 プログラマー

栗生 由美
キャラクターデザイン科1年制
就職先 ライトニングデジタルファクトリ
職種 グラフィッカー

興水 真一
ゲームデザイナー科2年制
就職先 ヴァンガード
職種 プログラマー

小滝 卓夫
ゲームデザイナー科1年制
就職先 アルファ
職種 プログラマー

坂本 篤郎
サウンドクリエイター科2年制
就職先 セシン
職種 サウンドクリエイタ

高野 嘉明
ゲームデザイナー科2年制
就職先 ライトニングデジタルファクトリ
職種 プログラマ

原田 剛
ゲームデザイナー科1年制
就職先 セブン
職種 開発



S・F
企画シナリオライター科2年制
就職先 ヘック
職種 企画シナリオライター

篠口 直幸
ゲームデザイナー科1年制
就職先 ヘック
職種 プログラマー

平沼 靖
ゲームデザイナー科2年制
就職先 ズーム
職種 プログラマー

福田 正佳
ゲームデザイナー科2年制
就職先 ヴァンガード
職種 プログラマー

三浦 沙織
CGクリエイター科2年制
就職先 ビッツラボラトリー
職種 グラフィッカー

山崎 晃
ゲームデザイナー科2年制
就職先 ネバーランドカンパニー
職種 プログラマー

山村 一樹
ゲームデザイナー科2年制
就職先 ライジング
職種 プログラマー

五十畑 晶
ゲームデザイナー科2年制
就職先 コスモスコンピュータ
職種 プログラマー



高橋 晃太郎
ゲームデザイナー科1年制
就職先 アルトロン
職種 プログラマー

斉藤 太嘉志
企画シナリオライター科2年制
就職先 ダイナマイト
職種 企画シナリオライター

三戸 隆義
ゲームデザイナー科2年制
就職先 サクセス
職種 プログラマー

杉野 仁美
キャラクターデザイン科2年制
就職先 ヒシュアルアーツ
職種 グラフィッカー

大島 浩一
ゲームデザイナー科1年制
就職先 エーティーアンドアイ
職種 プログラマ

木村 憲一
ゲームデザイナー科1年制
就職先 エーアイ
職種 プログラマー

与沢 宏明
キャラクターデザイン科2年制
就職先 ノーベック
職種 グラフィッカー

西巻 直文
ゲームデザイナー科2年制
就職先 ニューシンエンタテイメント
職種 プログラマー



伊藤 豊
ゲームデザイナー科2年制
就職先 ボトムアップ
職種 プログラマー

飯田 耕一
ゲームデザイナー科1年制
就職先 タムソフト
職種 プログラマー

藤本 誠一
ゲームデザイナー科2年制
就職先 イレブン
職種 プログラマー

金井 敦和
ゲームデザイナー科1年制
就職先 ボトムアップ
職種 プログラマー

田尾 典利
企画シナリオライター科2年制
就職先 アイディアファクトリー
職種 企画シナリオライター

M・K
ゲームデザイナー科1年制
就職先 ニーコンピュータエンタテインメント
職種 プログラマー

吉田 将司
ゲームデザイナー科2年制
就職先 トーエトゥール
職種 プログラマー

若狭 貴弘
ゲームデザイナー科2年制
就職先 コスモスタジオ
職種 プログラマー



Y・H
ゲームデザイナー科2年制
就職先 アスペクト
職種 プログラマー

宮本 太一
ゲームデザイナー科3年制
就職先 アーマット
職種 プログラマー

宮内 誠太
ゲームデザイナー科1年制
就職先 ナウプロダクション
職種 プログラマー

阿部 雄仁
企画シナリオライター科2年制
就職先 グラフィックリサーチ
職種 企画シナリオ

小幡 康弘
ゲームデザイナー科3年制
就職先 アクワイア
職種 プログラマー

大塚 孝介
ゲームデザイナー科1年制
就職先 エレクトロニクスアプリケーション
職種 プログラマ

穴澤 健史
ゲームデザイナー科1年制
就職先 MIT
職種 プログラマー

中村 涼子
CGクリエイター科1年制
就職先 アイポー
職種 グラフィッカ



花下 和之
ゲームデザイナー科1年制
就職先 イレブン
職種 プログラマー

山西 慎太郎
ゲームデザイナー科2年制
就職先 パーティクス
職種 プログラマー

鈴木 卓真
ゲームデザイナー科2年制
就職先 シーラボ
職種 プログラマー

H・A
サウンドクリエイター科1年制
就職先 ネクスティック
職種 サウンドクリエイター

三浦 裕大
サウンドクリエイター科1年制
就職先 曼
職種 サウンドクリエイター

木下 博史
サウンドクリエイター科1年制
就職先 ミント
職種 サウンドクリエイター

末岡 靖彦
サウンドクリエイター科1年制
就職先 メディアエンターテイメントステーション
職種 サウンドクリエイター

新井 英寿
ゲームデザイナー科2年制
就職先 エスパーク
職種 プログラマー

ウラワザデータベース Ver.9.2

もうすぐ年末のソフトラッシュ！ これでもうネタに困らないぜっ!! でも、もうすぐしめ切り！ 編集さん、間に合わなかったらごめんなさいですぅ～。(ダメです・編集)

編集部情報 スマッシュコート2

★イカサマ発覚!?

懐かしいキャラが続々登場する大人気のＳＰＧ「スマッシュコート２」のうれしい小ネタを一挙に紹介。１つ目はいきなりエンディングムービー鑑賞。タイトル画面で「PUSH START」と表示中、２Ｐ側で✚上×４、下×４、左×４、右×４というコマンドを４秒以内に入力しよう。タイミングはかなりシビアだが、成功すると数秒後にエンディングムービーが流れ始めるぞ。２つ目はいかさまモード。新規に「ルーレットモード」を始めたら、コート名の入力画面で「いかさまＭＯＤＥ」と入力してみよう。すると、ルーレットの出目に関係なく残りマス数を調節できるようになるぞ。操作法は◎でマス＋１、⊗でマス－１。残りマスがゼロになったところで通常どおりマスに止まることができる。

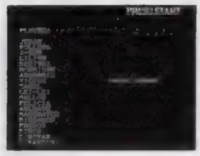


▶かなりの腕前がないと見られない貴重なムービー。実力が及ばない人はどうぞ(笑)

LV20 ヴァンパイア セイヴァー EXエディション

★特殊キャラ出現

レビューでも高い評価を得た人気の対戦ＡＣＴ「ヴァンパイア セイヴァー」のちょいネタを大公開！ 本誌記事内でも紹介された「ダークガロン」や「朧ビシャモン」などの隠しキャラたちが簡単に使えてしまうのだ。「OPTION」を開いて、「SHORTCUT」を「ON」にすること。次に、各モードを選択してキャラ選択画面に移り、使いたいキャラにカーソルを合わせて㊉を押してみよう。すると、キャラの名前が黄色から赤に変わり、特別仕様（キャラによって異なる）のキャラが使えるようになるぞ。これを使えば、モリガンカラーのリリス（性能は変わらず）なんかも使えてしまうのだ。まだ隠しキャラを試してない人は、このワザで楽して使っちゃおう。



◀キャラ名が赤色に変わる（白黒だけど）。



◀「朧ビシャモン」のポテンシャルはかなりのもの。１度使えば病みつきになる？

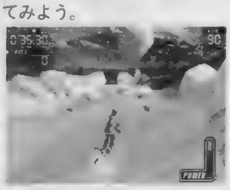
編集部情報 クールボーダーズ3

★隠しモード＆コース

ＳＰＧの人気シリーズ最新作「クールボーダーズ３」のワザを紹介しよう。１つ目は「デカ頭モード」だ。方法は簡単で、トーナメントモードのネームエントリー画面で「BIGHEADS」と入力するだけ。あとは、各モードを選んでから㋜で切り替えができるぞ。２つ目は隠しコース。「Mt.Koji」をクリアすると「ALPS」が、「ALPS」をクリアすると「EVEREST」、「EVEREST」をクリアすると、シングルイベントの「AVALANCHE」とトーナメントの「US OPEN」をプレイできるようになるぞ。とくに、「AVALANCHE」は背後から雪崩が迫ってくるという迫力満点のコースなので、１度はチャレンジしてみよう。



▲巨大な頭が雪原を舞う……。どうにも格好つかない光景だけど、妙に笑えるから良し。

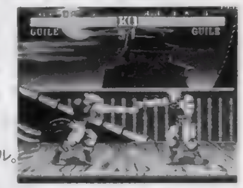


◀頭上に迫る雪塊。雪崩というよりは、雪玉の集中砲火という感じ。

編集部情報 カプコンジェネレーション ～第５集 格闘家たち～

★隠しモード

対戦ＡＣＴの基盤を築いた、カプコンの名作３本が収録された「カプジェネ第５集」に、うれしい小ワザが見つかったぞ。条件は３タイトル（「ストⅡ」、「ダッシュ」、「ターボ」）それぞれをクリアして、すべての「SECRET」を開くだけ。見事オールクリアすると、３作品すべてのキャラを使って対戦できる「スーパーＶＳモード」が登場するぞ。元祖リュウ対「ターボ」版サガットなど、夢にまで見た……かもしれない組み合わせで戦えるのだ。対戦ＡＣＴファンを自負する人は試してみよう。

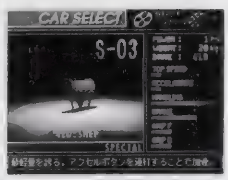


▶「ストⅡ」版ガイル対「ターボ」版ガイル。弱パンチのモーションが違うぞ。

LV50 峠MAX2

★追加コマンド発見!!

以前に紹介した「峠ＭＡＸ２」の全コース出現コマンドに、さらなるワザが隠されていた。まずは前回のコマンドを紹介しておこう。タイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2を入力後、さらに✚下＋⊗を追加入力。その後、各ボタンを押しっぱなしで㋜を押すと、無条件ですべてのコースが選べるようになるぞ。……と、ここまでは前回のモノ。上記のコマンドの「✚下＋⊗」を「✚上＋◬」に変えて入力してみよう。すると、「フォーミュラカー」や「羊」が無条件で手に入るぞ。これでゲームの楽しさがさらにＵＰ!!

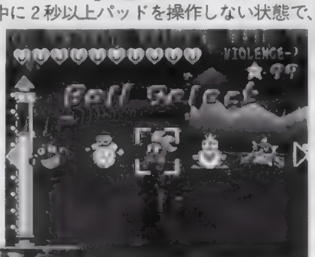


◀見るからにポテンシャルのよさそうな……羊!? う～ん、どこから見てもただの羊か…。

編集部情報 ジグザグボール

★超お得なコマンド＋α

キュートなキャラ＆アクションが魅力の「ジグザグボール」のお得なワザを紹介しよう。１つ目は隠しキャラ。どのキャラでもいいので、１度クリアすると「ディーパー」、「ブラー」、「クレイジー」の３キャラが使えるようになるぞ。さらに、「グリーン」でクリアすれば「イエローマン」が、「ペロッチ」でクリアすれば「チャイサー」が使えるようになるのだ。２つ目は隠しステージ。「グリーン」を使ってステージ４をクリアすると「サイバーステージ」が、同様に「チェイサー」を使ってステージ４をクリアすると「グルメステージ」が選べるようになるぞ。３つ目は、隠しコマンド。ゲーム中に２秒以上パッドを操作しない状態で、以下の３種類のコマンドを入力してみよう。✚上、上、下、下、右、左、右、左、L1、R1、◎、⊗でライフゲージ回復。✚上、下、左、右、◬、⊗、◻ですべてのアイテムゲット。✚上、下、上、下、L2、L2、R2、R2でゲートをくぐらなくてもカップが開く。



▲アイテムも選び放題！ でも、あまりコマンドに頼りすぎると、あっという間に腕が鈍るぞ。強力すぎるコマンドの使用はほどほどに。

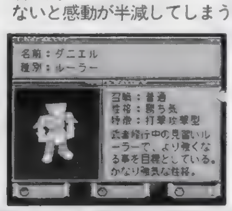


◀羊と猫を足して３で割ったような奇妙な生き物「ブラー」。今回のスペシャルコマンドさえ使えば、こんなキャラでも余裕でクリアできるのだ。

LV20 モンスターシード

★隠しコマンド

以前紹介した「モンスターシード」に、またしても新たなワザが見つかったぞ。１つ目は主人公の能力ＵＰだ。ゲーム中にステータス画面を開いて、R2、L1、R1、L2、R2、L1、R1、L2、L2と入力しよう。すると、画面下に「アイテム」の項目が出現して、主人公に対してもアイテムを使うことができるようになる。２つめはエンディング鑑賞。こちらは、タイトル画面でL2、R1、L1、R2、L2、R1、L1、R2、R2と入力すること。すると、メニューに「エンディング」の項目が加わって、いきなりエンディングムービーを見ることができるのだ。ただし、後者に関しては自力でクリアしてから見ないと感動が半減してしまうぞ。



◀主人公のパワーアップが可能に！ 召喚が醍醐味なのは変わりません。



▲いきなりエンディング！ これで、クリア時の感動がよみがえる

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

あて先
〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

今月の採用者：LV50（１名）／熊本県 森賢治くん。LV20（２名）／神奈川県 清水雅くん、岡山県 山崎亮くん。

エリーのアトリエ はじめて物語

～ザールブルグの錬金術士2～

まんが／岩瀬さとみ

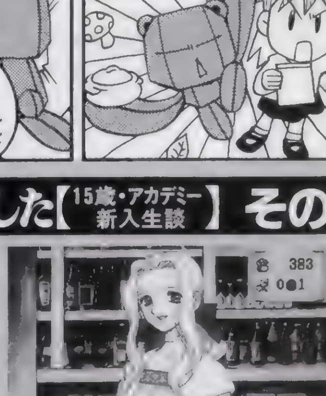
『マリーのアトリエ』の続編がついに登場。今回の主人公は落ちこぼれ錬金術士のエリー。はたして彼女は錬金術士として大成するのかな？



物を作って売って売って売りまくったらイベントも起こるのでした【15歳・アカデミー新入生談】その1

●落ちこぼれ錬金術士の奮闘ぶりを描く、人気RPGの第2弾登場！

この『エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～』は、サブタイトルからも想像できるように『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』の続編。そこで、まずは前作に当たる『マリー』のことから説明していきましょう。『マリー』は'97年5月23日に発売されたＳＬＧ要素の強いＲＰＧです。主人公は落ちこぼれ錬金術士のマルローネ(通称マリー)。プレイヤーはマリーとなり、錬金術で作ったアイテムを売ることで生活費を稼ぎつつ、一人前の錬金術士を目指します。もっとも、ゲーム内容は意外なほどシンプル。「アイテムに関する情報を集め、材料を採取し、必要な道具を購入し、成功率をチェックし、時間をかけて調合する」という流れに沿ってアイテムを作っていくのが基本です。アイテム作成に成功したり、依頼された仕事をこなしたり、アイテム採取時に出会うモンスターを倒したりすることでマリーは成長していきます。５年後の卒業試験に合格するのがとりあえずの目標ですが、そのときのマリーのパラメータによって６種類のエンディングが用意されています(『エリー』はその中の「伝説の人」というエンディングのあとのお話です)。この作品は、ＣＤ読み込みの速さ、フルボイスでありながら快適な操作性など、技術的にも高い評価を受けました。ゲームとしてのデキのよさ、人気の高さは、廉価版やバージョンアップ版である『マリーのアトリエＰＬＵＳ』が発売されたことからもわかるでしょう（同時に、小説が出たり、ラジオ番組が放送されたりと、マルチな展開をみせた作品でもあります)。今回紹介している『エリー』の基本システムは、ほぼ『マリー』と同じ。前作を遊んだ人もそうでない人も、気軽にプレイしてみてください。



◀前作に登場したキャラの多くは引き続き登場します。現時点ではシア、フレア、クーゲルらが確認ずみです。



物を作って売って売って売りまくったらイベントも起こるのでした【15歳・アカデミー新入生談】その2

●この世界に流れる時間の概念を理解し、ゲームを効率よく進めよう

エリーたちが住む世界に流れている時間は、基本的に私たちの世界と変わりありません。ただし、1週間が10日から成り立っているということと、1カ月が3週間（30日）に固定されている点には注意しましょう。1年は12カ月から成り立っていますから、1年は360日あるという計算になります。また、この世界にも四季があり、3月～5月が春、6月～8月が夏、9月～11月が秋、12月～2月が冬となっています。ふだんは特に気にする必要もありませんが、特定の季節でないと採取できないアイテムも存在するので、このことだけは覚えておきましょう。あと、飛翔亭の依頼や各種の貼り紙は、1週間（10日）単位で変わります。画面左上に表示されているカレンダーをチェックすることで、効率よく情報やアイテムを集めることができるはずです。

このゲームでは一度工房を出てしまうと、すぐ工房に引き返しても1日が経過してしまいます。その反面、街にあるお店を何軒回っても2日以上経つことはありません。ですから、工房を出たらひととおり歩き回り、出会った人たちと会話をするクセをつけておきましょう。アイテムを採取しに街の外へ行く場合でも、近くの森だけは日帰りで行けます。ここに出てくる敵は弱いので、スタート直後のエリー1人で出かけないかぎり、負けることはないはず。となれば、寄らないのはソンです。街から工房に戻るときには、近くの森経由で戻って効率よく進めましょう。手持ちのアイテム数が少ない序盤は特に、こういった地道な作業が大きく影響してくるものです。4年というと長く感じますが、アイテムを作成したり（当然、失敗することもあります）、冒険に出ていたりするとアッという間に過ぎてしまうものなのです。



◀期間限定イベントもあります。当日、冒険に出ていたり、工房でアイテムを作っていると見逃すことに…。



物を作って売って売って売りまくったらイベントも起こるのでした【15歳・アカデミー新入生談】その3

●ステータスで見ることのできるパラメータとイベントの密接な関係

「エリー」にはさまざまなパラメータが登場します。HP、MP、名声、人気、物理攻撃力、物理防御力、魔法攻撃力、魔法防御力、素早さ、疲労、知識、技術、冒険者レベル、錬金術士レベル、経験値……。これらの数値が、実はイベントに大きくかかわってくるのです。例えば、アカデミーで参考書を買ってきても、一気にすべてを読破できるわけではありません。一定の条件をクリアしていないと第1章しか読めなかったりするのです。当然、得られる知識も少なくなります。ただし、それも条件を満たせば自動的に読んでくれるので、錬金術士として精進していれば、そう遠くないうちに読めるようになります。各パラメータはステータス画面に表示されますから、イベントが起こるたびにチェックしておくと、あとで参考にできるかもしれません。もっとも、イベントによっては「過去のアイテム調合回数」とか「前回のイベントが起こってから10日後」といった、ステータス画面には表示されないデータが関係してくるものもあるようです。この「エリー」には数百のイベントがあります。イベントを発生させる条件にはいくつかのパターンがあるようなので、ここで紹介しましょう。

- 特定のアイテムを持っている
- 特定のアイテムを作成した10日後、エリーが工房にいる
- うわさ話などで情報を入手したあと、その場所へ行く
- あるキャラの交友のパラメータが一定値以上になっている

上記以外に、特定のイベントを起こさないと発生しないイベントもあります。パラメータが高いほどイベントの起こる確率も高くなるようですから、「錬金術士として精進する」ことが一番大切なようです。



◀どのパラメータがどんなイベントのきっかけになっているのかは、残念なことにまだ明かされていない。

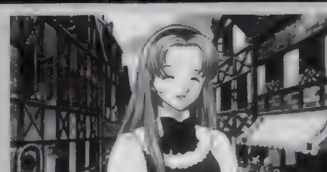
エリーのアトリエはじめて物語



物を作って売って売って売りまくったらイベントも起こるのでした【15歳・アカデミー新入生談】その4

●『エリーのアトリエ』の先にあるものは?

最後に〝お約束〟である次回作への希望について。といっても今回紹介している『エリー』がある程度完成した作品であるだけに「落ちこぼれ錬金術士」路線で作るのは難しそうです。そこで、ここではちょっぴり視点や設定を変えた作品を勝手に考えてみることにしました。例えばＳＬＧ要素をもっと抑えた作品。作成可能なアイテムを戦闘時に使用可能な物だけに限定してしまい、数もうんと減らします。その代わりに行ける場所や冒険先でのイベントを増やすのです。最終目的もアイテムの作成ではなく、ダンジョンの最深部や塔の最上階といった場所（またはそこにいるボスキャラを倒すこと）にしてしまいます。そして戦闘システムをより細かくすればＲＰＧ要素の強い、別の作品になる気がします。また、舞台を現代にしてみるのもおもしろそうです。ファンタジー色をまるっきりなくしてしまってもいいですし、ゾンビや妖魔、エイリアンといった敵を設定してみるのもいいでしょう。彼らと戦う正義の味方を、アイテムを作ることで主人公がサポートするのです。ときには自ら敵と戦ってみるのも、イベントとしておもしろいかもしれません。いずれにせよ「アイテムは宝箱やお店から手に入れるものではなく、自分の手で作るものだ」という基本コンセプトさえ踏襲していればユーザーもあまり戸惑わずにすむと思うのですが、いかがでしょう？　もちろん、ストレートな続編でも、まったく別の作品でもかまいません。そもそもの発端は「『エリー』を作ったスタッフの手になる新作を早く遊んでみたい」と思ったことにあるのですから。今できることは、良質の作品を作ってきたスタッフの次回作をひたすら待つだけです。『エリーのアトリエ』をプレイしながら……。



◀「エリー」の純粋な続編も遊んでみたいし、2作品のキャラが総登場する別の作品なんていうのも魅力的。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】
ぬりえの時間

左ん プロフィール グラフィッカー、ドットマシン、マウス使い、マンガ家、詩人……人呼んで「地獄から来た業界渡り鳥」。景気のいい業界の「キング・オブ・不景気」な先生にファンレターを。



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI
電撃コラムス

電撃コラムスは、読むだけで「業界通」になってしまうという、夢のようなコーナーです。ただし、頭には「にわか」などがつきますが。

★今年一番遊んだで賞 『パネルでポン！』

巷では、恋人が赤服白ヒゲのじいさんに変身する季節でございますね。え～、そんなのヤダ。やっぱり普通がイチバンなヤングのみなさん、98年も残すところあとわずかです。

こうしている今も、日本のどこかで馬車馬のように働いているゲームクリエイターのみなさんが大勢いらっしゃいます。彼らには年末も正月も、こたつもみかんもありません。あまつさえ、紅白歌合戦もないかもしれないのです。あるのは、納期をとっくに過ぎた仕事だけ。途方に暮れて師走の空を見上げてしまうゲームクリエイターのみなさんに、この場を借りてねぎらいの気持ちだけお送りいたします。ガンバレー。

かくいう私も、かつては、日本中のホテルというホテルが埋まって世の中大ハッスルな夜にも、職場で１人「ドットプチプチ」をしていたこともありました。そんな深夜の帰り道、楽しげなカップルには「後ろから撃ってやろうかしら」などという呪いの念を送っていたのも、しみじみと思い出される今日この頃です。

仕事いっぱい（真）、夢いっぱい（疑）、不況知らずのゲーム業界。そんな景気のいい業界にいながらも、不景気この上ない私です。だって、この前、ＰＳのグラフィックのお仕事終わっちゃったんだもーん。ようするに失業中なのです。ヤッター！　バンザーイ！

さて、無職になったら「ハローワークで会いましょう」が合言葉。ひさしぶりにお世話になるかのう、とハローワークに電話してみました。「就職するつもりはありますか？」。ないです。「ちょっとね～」……そうです。雇用保険とは〝再就職したい人に援助する制度〟であり、私のように〝しばらくフリーでよいわ〟などという輩には支給されないんですね。詳しくは、お近くのハローワークまで。

そんなワケで、この寒空の下、貧しさに身をまかせてじーっとしています。じーっとしていてもおそらく年は勝手に越してくれるだろうし、足りないミネラルは土から吸収するので大丈夫です。本当は大丈夫じゃないです。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況　最近、パソコンでプログラムを組むのに凝ってます。長くゲームマシンでばっかりプログラムを組んでいたので、非常に新鮮でおもしろいです。もっと勉強だ！

★1998年の総括と1999年に向けて（前編）

プレイステーションも94年の12月３日に発売されてから丸４年が経ち、とうとう５年目に入ることとなった。家庭用ゲーム機のハードの寿命として見ると、ファミコンの次に長い全盛期を維持しているマシンになったともいえるわけだ。

そして、ＰＳ本体が丸４年ということは、当然、このＤＰＳも丸４年続いていて、このエッセイも丸４年。いや、ネタに恵まれているわけでもないのに、よく続けてきたもんだと思う。

まあ、それはともかくとして、今回と次回は、年末・年始の恒例企画「今年１年のＰＳを振り返り、そして来年を予想する」というテーマでお送りしたい。

まず98年のＰＳに起こった一番大きな出来事は何か？　というと、ポケットステーションの発表・発売ではなく、デュアルショックでもなく……何はさておき、僕はＰＳ用ソフトのジャンルの拡散と細分化が挙げられるのではないかと思う。

例えばファミコン時代に「ドラゴンクエストⅢ」が象徴した「ＲＰＧブーム」とか、はたまた「ストⅡ」シリーズが引っぱった「対戦格闘ブーム」のようなものは、今年のＰＳにはまったくなかった。

あえていうなら、コンスタントに出たのは２つのジャンルで、その１つが去年の年末に大ヒットした『グランツーリスモ』のフォロワーともいえる「リアルな（ソフトによっては実在する）スポーツカーが登場するＲＣＧ」。このジャンルは、やはり『グランツーリスモ』が今のところの最高峰として存在し、それぞれに味わいが違うソフト（『峠マックス』、『首都高バトル』など）を輩出している。

そしてもう１つが「育成系統の美少女が登場するゲーム」なわけだが……。残念ながら、この系統は、今年は質が非常に悪く、一部の例外を除いて実質的にはＰＳ市場全体に影響を及ぼすようなソフトはなかったのではないだろうか（とはいっても、すべてをまとめてみると、ずいぶん多くのソフトが出ていることもあり、内容的なジャンルとしては非常に大きなものになる。しかも固定ファンが多いと思われるので、ビジネスとしては、これからもまだまだ出てくると思われる）。

また、目立つ傾向がこの２つ程度だったせいか、逆にいろいろなタイプのソフトが発売され、ソフトのバリエーションが極めて多かったのも、今年の特徴だ。お世辞にも完成度が高いとはいいかねるソフトもあるが、『やるドラ』『影牢』『Ｘｉ』『双界儀』『アナザー・マインド』『爆走デコトラ伝説』などなど、ともかく今までのジャンル分けの中には収まらないようなヒット作がけっこう出てきて、新しいもの好きなユーザーにはたまらない１年だったとも言えるだろう。

さらに、ヒットしたソフトを見ると、プレイヤーの年齢層がずいぶん上がっていることもわかる。『スターオーシャン セカンドストーリー』や『鉄拳３』のような例外的なソフトを除き、去年の年末以降、ＰＳで売れたソフトを見てみると、『グランツーリスモ』『バイオハザード２』『メタルギアソリッド』『ビートマニア2ndMix』などなど、一昔前なら絶対に売れなかったと思われるような大人向けの（そしてずいぶん変わった）ソフトがヒットチャートの上位を占めている（ちなみに『鉄拳３』もずいぶん大人向けなソフトであるとは思うが、これは伝統的な対戦格闘ゲームだし、もともとファンの多いソフトなので、ここでは例外扱いしている）。

つまりＰＳのユーザー層は大人……とまではいえないかもしれないが、ファミコン～ＳＦＣ時代の「ゲームユーザーは小学生～高校生が中心」ではなくなり、「中学生以上～若いサラリーマンあたりまでが中心」となっているのはまちがいないのではないだろうか。

そして最後に、ＰＳソフトの流通も「ほぼ完成の域に達した１年」だったのではなかろうか？　デジキューブによるコンビニでのソフト販売の定着や、流通の整備によって、実質的に売り切れになったソフトは見たことがなかったし（２、３日は売り切れていても、次の日には買えることがほとんどだった）、だからといってソフトが余りまくってすぐに値崩れしたという記憶、印象もなかった。ともかく、ユーザーにとっては、完全に「ソフトが買いやすい、並ばなくてもいい」ハードになった１年だったともいえる。

さて、ここでいったんまとめてみよう。

今年のＰＳを総括するならば、ソフトはいつでも手に入り、そして百花繚乱。良くも悪くも実にバラエティに富んでいた。ユーザー層の年齢が上がっているのがはっきりして、「大人向けのソフト」が着実に地固めしているのがわかった、ということになる。

では、来年のＰＳはどうなるのか？

……まず最大の問題が「いつ、次世代ＰＳが発表されるのか？」に尽きる。

ＰＳが発売されて丸４年。コンピュータ業界でいわれる「ムーアの法則」に従えば、性能的には10倍程度のハードウェア（単純にいえば、20倍速のＣＤ－ＲＯＭドライブを積んで、メモリが20メガバイト、ＣＰＵのスピードが330メガヘルツ相当で、ポリゴンが同時に1500万個なんて信じ難い機械ってことになるが）を同一の価格で販売することができる時代になったのだ。

そして、ＰＳはドリームキャストの登場によって、現行のハードウェアの中では最古参、いい換えれば最も性能が悪いものになってしまったわけだ。

この２つのことを考えると、そろそろ次世代ＰＳの発表があってもまったくおかしくはない、と考えるのは当たり前だろう（「ムーアの法則」は最近よく書くので、補足しておく。有名ＣＰＵメーカー、インテルの創業者ロジャー・ムーア氏が唱えた法則で、「コンピュータのＣＰＵは１年半で同一価格なら性能が倍になり、同一性能なら値段が半分になる」という経験的な法則。ところがこれが実に良く当たり、半導体業界は20年以上に渡って、この速度で進歩が続いているのだ）。そして、もし、次世代ＰＳの発売を来年の年末と仮定するならば、来年の春をピークにして、ＰＳソフトの本数はゆっくりと減っていくことになるだろうし、再来年となれば、夏頃まではソフトの数が減ることはない、と予想できる。

ただ、来年は1999年という、感覚的には世紀の代わり目に当たる年なので、発売があっても、「感覚的に」不思議ではないし、また前回のエッセイで書いたように、ＳＣＥＩの動きを見る限りでは、売り出される可能性は極めて高いとも思われる（ちなみに「感覚的には」と書いたのは、本当の21世紀は2001年から始まるからだ）。

では、ＰＳ→次世代ＰＳへ移行すると仮定した場合、次世代ＰＳは今のＰＳと同じようなデファクトスタンダード（事実上の標準）の地位を守れるのだろうか？　そして、守るとするならば、その条件は何で、もし守れないとしたら、どのマシンが新しいデファクトスタンダードになるのだろうか？

と、書いたところで、そろそろ紙数が足りなくなってきた。この続きは次号でまとめてみたい。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つ腕前なので、ＲＣＧはＯＫ！　ついでに流星群と『ビートマニア』もおまかせ(笑)。

★33年に一度、地球を訪れる"流星群"のロマン

すっかりコートが必要な季節になりました。そんな中、33年ごとに姿を現わす〝しし座流星群〟が日本中の話題になりましたね。この星を見るためのツアーもあったり、本屋さんに行っても星座の本が並んでいるのをたくさん見かけました。

この流星群は、11月18日の午前４時頃が一番のピーク。私は翌日の仕事が朝早かったので、ちょっと早めの午前１時頃に見に出かけました。満天の星空を仰ぐと……あちらこちらに流れ星が……!!　この時間でも見られたので、ピーク時はすごかったんだろうなぁ。それにしても、33年に一度しか見られないなんて、何だか宇宙のロマンを感じますねぇ。

〝流星群〟といえば、忘れられないのが鹿児島の種子島で見た星々です。ＣＭのロケで種子島宇宙センターのＨＩロケット打ち上げを撮影に行ったときのこと。午前５時45分の打ち上げ時間を前に、センター内ではカウントダウンを放送。私たちスタッフは、前日の夜から撮影機材とともに徹夜でスタンバイ。草むらに寝っころがって夜通し星空を眺めていたものです。こういうのは生まれて初めての体験で、ホントに願いごとが追いつかないくらいのものすっごい量の流れ星を見ちゃいましたよ!!　あれは本当に忘れられない流星群の思い出ですね。次に地球を訪れる流星群はいつなんでしょうねえ。

さて、今回のゲームレポートは、アーケードでも人気絶大の『ビートマニア』です。もちろん、アーケードそのままの感覚を自宅で体験できる専用のコントローラで勝負を挑んでみました。これ、ハマっちゃいます!!　いろんな種類の音楽をチョイスできますが、やはり普段から聞き慣れている音楽に関してはビートが取りやすいけど、聞き慣れていないものはけっこう大変！　ちなみに、私の場合はソウル、バラード、ハウス系が得意種目で、レゲエ、スカ、このあたりは不得意種目でどうもねぇ……(笑)。

でも、スクラッチはＤＪ気分を盛り上げてくれるし、キチッとキメられると気分爽快になること請け合いです。そのときはもちろん、会場からすっごい歓声が沸き上がってスターになった気分。しかし、ヘマしたらすっごいブーイングの嵐ということもお忘れなくぅです。私は今、超カッコイイバラードにハマっているところ。

さぁ、次号はいよいよ年の瀬。98年のラストです。今年レポートしたゲームの数々を振り返ってみましょうかね。お楽しみに!!



イラスト／よしきくりん

ソフトメーカー広報さんのトレンディリレーコラム

広報ラブストーリー

広報さん プロフィール SCEIの人はなんかオシャレだなぁと思ったりするんですけど、どうですか？ 竹川さん。ちなみに環七土佐っ子よりは、担当編集は航海屋のほうが――と思うんですけど(笑)。

★ラーメンと俺！……でいいのかっ!?

さて、今回の広報ラブストーリーは！　なんか御紹介のスペースが狭いので、いきなりですが、よろしくお願いします。どうぞ!!

★

うっす！　私がソニー・コンピュータエンタテインメントの竹川です。男の朝は早いです。最近は朝食をとらない方が多いようですが、私の場合、朝メシは欠かしません。今朝食べたのはラーメン。ガンガン食って朝からスポーツクラブへ直行。ラン、バイク、マシン、スイムといつものメニューをこなしたら日焼けマシンで一息ついて、心身ともに充実したところで出社するのです。なんせ広報は体力勝負。ムチャなスケジュールの中で、好きなタイトルをプッシュするためには、これくらいやらんといかんのです。青山のオフィスに出社して、まずやることは昼メシを食うことです。近場の店でメシを食ったら、会社に戻っておやつを食べます（←編集部注：なんか食べてばかりですが、竹川さんは非常に仕事熱心な方です。念のため）。

デスクでひとしきり『I.Q FINAL』をプレイ。『I.Q FINAL』はいいです。脳みそのいつも使っていないところが〝キューッ〟ときます。さて、いつものように『I.Q FINAL』に夢中になっていると、いつのまにか晩メシの時間。食べるのはやっぱりラーメン。はっきりいってラーメンのためなら死ねる！　と、それくらい好きです。最近は私のラーメン好きのウワサを聞きつけて、他部署の人もオススメの店を聞きに来るほど。この前、ラーメン屋のガイドブックの「行ったことがある店」をチェックしてみたんですが、付箋が２束なくなってしまいました(笑)。オススメの店は、都内だと環七土佐っ子（今は名前が変わったらしいですが）でしょうか。その日の体調でも変わってくるので１つ選ぶのはホント難しいんですけど。都内に住んでらっしゃる方はぜひ一度お試しください。

出張で地方に行ったときも、もちろんラーメンを食べますよ。ただ、ガイドブックはイマイチあてにならないものが多いので、私は地元の人においしい店を聞いちゃいます。街を歩いてる人をつかまえて「このへんでラーメンのおいしい店はどこですか」って(笑)。たくさんの人に聞いてると、だんだん店の名前がかぶってくるので、そこに行くことにしています。読者のみなさんも、街でラーメン屋について質問してくる男に会ったら、それは私かもしれません。どうぞよろしくお願いします。

そういえば、今年の春にナムコさんが「鉄拳３」のロゴの入った海苔をラーメンに入れるっていうプロモーションをやったじゃないですか。あれを知ったときは、まさに「やられた〜！」って思いましたね。先を越されてしまったくやしさというか、ジェラシーというか、「１杯くらいタダで食べれたかも？」というか……。それ以来、その思いを仕事にぶつける毎日です。どんな毎日だ、っていう気もちょっとしますが。それはまた別の機会にお話しましょう。

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール フリーの業界事情通の方。前職は「ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー」だったため、流通関係の話はもちろん、ゲーム・パソコン関係の話もおまかせなのです。

★誰のための中古論争なのか？（その2）

ほんの2～3時間外出して帰ってきたら、仕事場の留守番電話にパンクするほどのメッセージが入っていました。これはひょっとしたら……と思いつつ確認すると、案の定、間違いファックスの音が延々……最近のファックスには自動リダイアル機能が付いているものが多く、相手がファックス受信の信号を返してくるまで何回も発信するので、番号間違いのときはたまりませんよね。

ウチでは普通の電話とファックスの番号が1番違いなので、こんなときは普通の電話と番号を間違えてかけられている場合が多いのです。ですから、リダイアルの嵐が収まったところで着信するファックスの送り主が一番怪しい、となります。今回も少ししたらファックスが送られてきました。

どれどれ、こいつが犯人かな……なんだ、ＤＰＳの担当編集さんじゃないか……なになに、原稿の締め切りが過ぎている……し、しまったぁ！

というわけで、前号の続きです（大汗）。前回は著作権問題といいながら、肝心の製作者個人の権利ははっきりしないままになっている場合が多い、というところまでお話ししましたね。今回はゲームを作っている現場の人たちの権利と、今後ゲーム業界を発展させていくためにはどうすべきなのかを考えていきましょう。

ゲームクリエイターというとカッコいいですし、あこがれの職業の上位にランクされていますね。「ゲームクリエイターになるには」みたいな本も売れているようです。しかし、同じように創作活動を職業としているミュージシャンや作家、芸術家と呼ばれる人々と、その知名度や収入といった点で比較するとどうでしょうか？

音楽であれば、ランキングの上位に入るような作品を作ればその知名度や収入は大変大きなものになります。また、作曲家や作詞家、最近であればプロデューサー等も同様に評価されます。プロデュース業で大当たりして、フェラーリを何台も持っている人なんかも超有名ですよね。また日本では裏方扱いされることの多いミキサー（録音技師って日本語訳が近いのかな？）やライティングエンジニアも、海外ではミュージシャンと同等のアーティストとして扱われます。

作家やマンガ家なども、大ヒットがあれば単行本の印税などで一生遊んでいても暮らせるようになります。芸術家系の人であれば、これに社会的地位がプラスされるでしょう。じゃあゲームクリエイターで、こういった人々と同様に扱われる人が何人いるかというと……ほんの数人ですよね。ゲームに関心がない人でも名前を知っているといったら、長者番付で名前が出た薗部さんくらいでしょう。「ドラクエ」や「ＦＦ」がいくら有名でも、誰が作っているのかは一般的にはほとんど知られていません。まあ、鳥山明先生や、すぎやまこういち先生といった本業で有名な人は別ですが、逆にこの人たちが「ドラクエ」を作ったと思っている人も少なくないようです。

ゲーム業界もマーケットとしてはこれだけ大きいのですから、もっとたくさんの著名ゲームクリエイターを輩出してもよさそうなものですが、現実は前述の通りですよね。ゲームクリエイターも創作活動という点ではほかのアーティストとなんら変わらないのに、知名度、収入といった点ではあまりにも差があります。それどころか実際にゲームを製作している現場は３Ｋ＋Ｙ（安い）という場合がほとんどです。

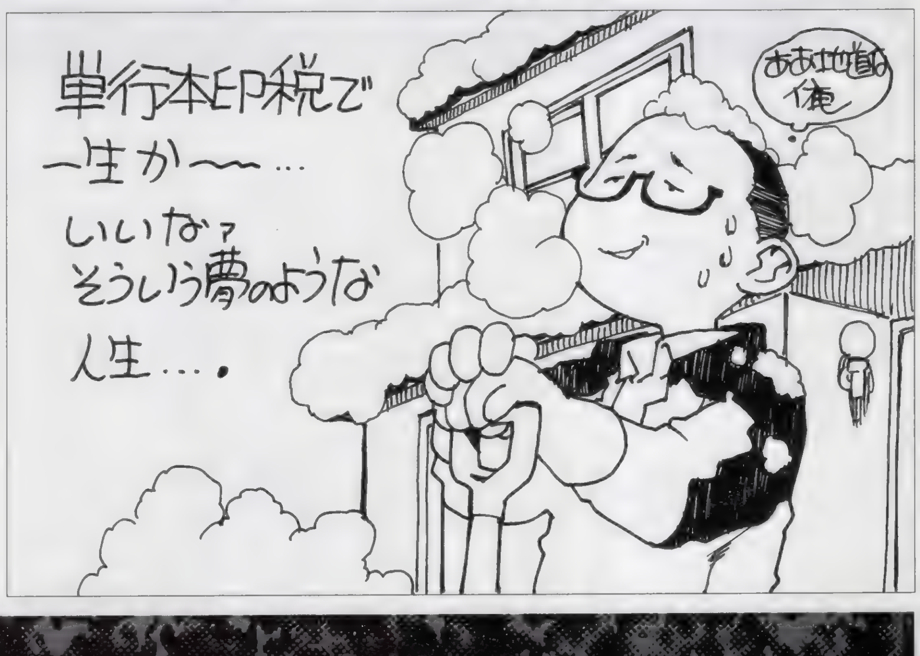
これらはみなゲーム製作のシステムに問題があると思うのです。ほとんどのゲーム製作は、ソフトハウスが企画し（もしくは企画を買って）、デザイナーやプログラマーといった専門家にそれぞれのパートを発注し、それらを買い取ってまとめあげたものを製品として販売する、という流れになります。ここでのポイントは著作物を「買い取る」という点です。これが社内での制作であっても「給与」という形で買い取っていることに変わりはありません。

一般の著作物の売買では、よく「印税方式」が使われます。これは著作権は作者が持ったままで、販売会社が売上の何%を印税として支払うという形をとる場合が多いですね。例えば音楽のＣＤの場合、３千円の価格の５％という形で契約するとミリオンセラー（100万枚）になれば1億5千万円の印税収入になります。逆に1万枚しか売れなければ150万円にしかなりません。

買い取りの場合は、このプログラムは1本100万円でといった具合に発注され、納品するという形になります。この場合は製品が売れようが売れまいが収入には変化がありません。作曲といった作業と違って、プログラミング等の作業には人件費のような経費がかかる場合が多いので、リスクを回避するためにも買い取り契約で請け負うことが多いのも事実です。だって「プログラムは完璧だったけど、ソフトの人気がなくって売れなかったから給料はでません」というワケにはいかないでしょう？

しかし、買い取りでは基本的には著作権を含めた一切の権利も売り渡すことになります。そうです。ここでソフトが「著作者の物」から「ソフト会社の物」になってしまうのです。

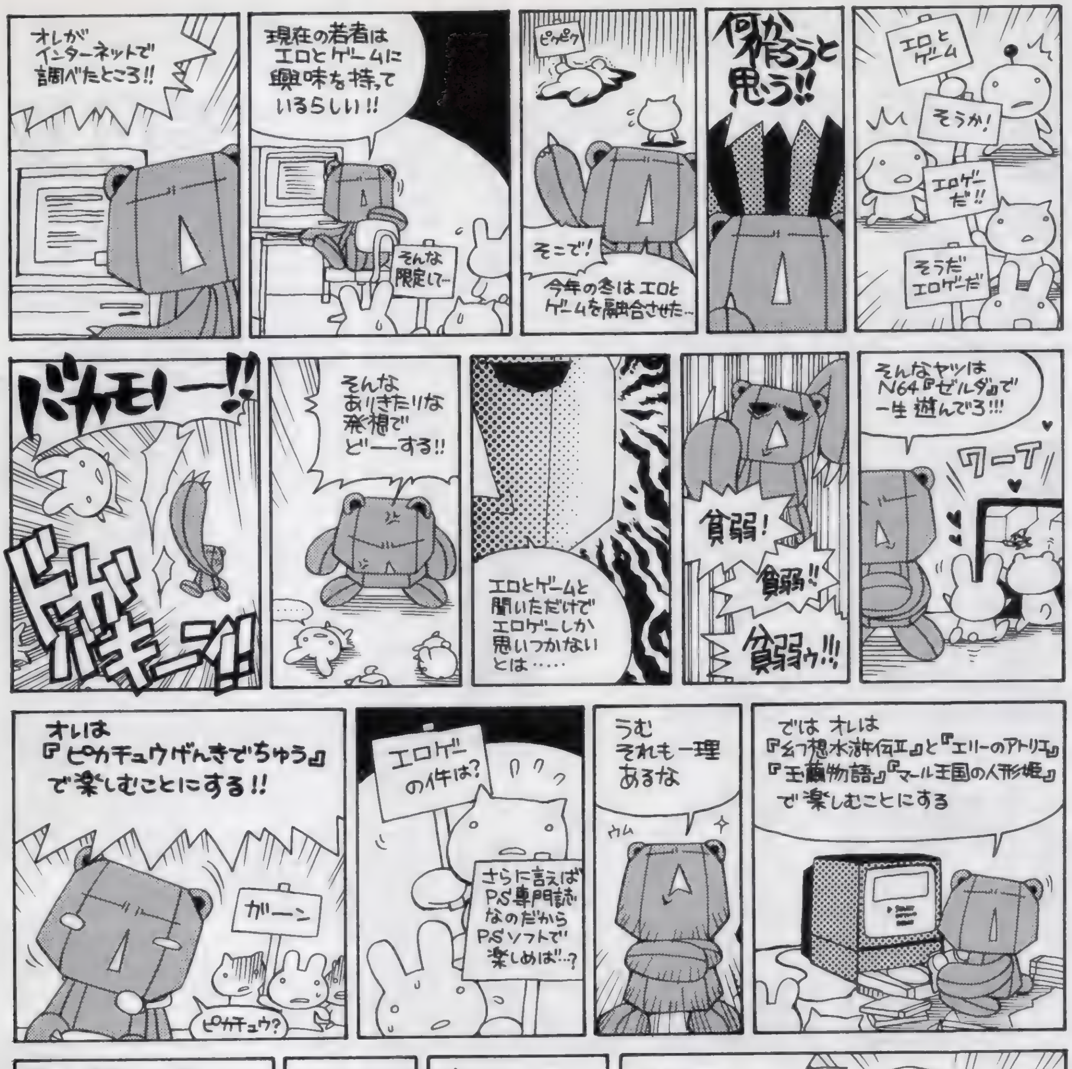
■うーむ、問題点となる「仕組み」の概要をお話しただけで誌面が尽きてしまいました。この続きはまた次号ということで、私はドリキャスの研究に戻ろうと思います（こらっ！原稿が遅いのはそれかい！）。



イラスト／菅野博士

興奮必殺史上最強！ 心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハカキの読者様ページ

PSの奴隷



まんが／岩瀬さとみ

冬は寒いにゃぁ～寒いから家でゲームだにゃぁ～と、1人きりでついつい猫語をしゃべるようになると、人間かなり危ないです。気を付けましょう。そうしましょう。

PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよお店で売ってなかったら注文しよう！　としつこい宣伝も許してくれるPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。

コレからは匂いで癒すのが当たり前になりますよ！　アロマテラピーってやつです。「じゃあ、この匂いは？」ん？　これは……電撃プレイステーションの読者ページ「ＰＳの奴隷」は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックっていう匂い！　すごい！　本当にあったとは！　「そう気が付いたようだね。この匂いは幻とも言われている「電撃プレイス～（以下略）の匂い」。世界にふたつとない究極の匂いじゃよ！」ということは……あなたは……あなたは、ザンビア解放戦線で赤の傭兵と恐れ（以下同）

もうすぐクリスマスだ記念 ゲーム買いまくり人生航路

人生にゲームがあるからこそ、DPSどもあるわけです。それは当然の関係なワケです。わか・おおっ　みんな


▲福岡県　いちがやまみさん：お店で取り寄せれば、ばっちり買えます！

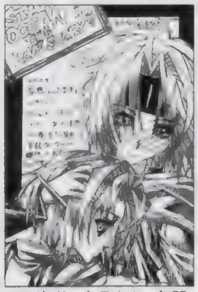

▲北海道　セトさん：ＳＦＣ版からボリュームアップもなかなかのようです。


▲大阪府　クラゲ２号さん：最初からもう１度やるのもいい感じなのです。

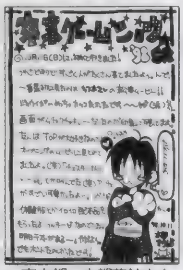

▲奈良県　ひろたかまつこさん：お年玉で。ついでに「落ちゲー」も…（バキ）。

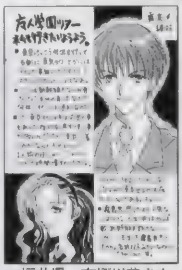

▲青森県　くめた夏緒さん：母……ソレだけはって感じですが（笑）。


▲静岡県　彪虎さん：やってないなら楽しさ倍増って感じなのです。


▲北海道　皐月さん：気弱ですねぇ。思いっきり。気弱すぎな気もしますが……。


▲大阪府　ねこばかゆーのさん：カワイイヌイグルミ多いですからねぇ

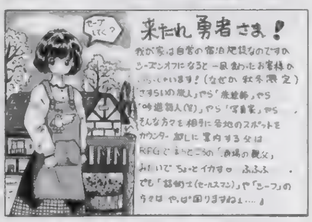

▲東京都　水都花鈴さん：もらえて良かったです。大混雑でしたからね。


▲福井県　有栖川恭さん：東京に住んでいる人の特権なんでしょうか？

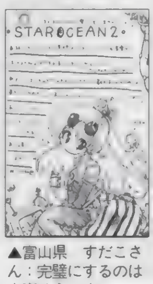

▲大阪府　ポリ子さん：「2」でも前作のようなキャラ出るんでしょうか？

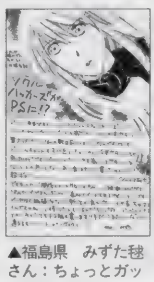

▲千葉県　ちったんさん：苦い思い出ですよね。ちょっと悲しかったです。


▲栃木県　めもるんさん：ミュージカルバリバリです。恥ずかしいくらい。


▲山梨県　ゆきこさん：宿屋に泊まりたいです。床部メンバーは疲れてて寝てそうです。

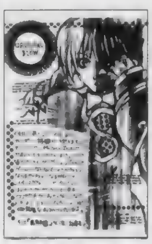

▲長野県　貴幸さん：ヴィンセントの２Ｐはタークスです。


▲富山県　すだこさん：完璧にするのは大変そうです。


▲福島県　みずた毬さん：ちょっとガックリな感じです。


▲千葉県　彩軌彼方さん：イロイロ楽しめそうな感じです。


◀徳島県　浅雉柚椰さん：迷っちゃったらもう、買うしかないでしょう。ソレが宿命です。DPSどを読んでいる読者様には特にお薦めですから。


▲福島県　ユズコさん：対戦ゲームは体験版いいですよね。


▲大阪府　氏神織人さん：次回作に期待しましょう。


▲愛媛県　日向ラジヲさん：せっかくの兎年なのに……。


▲熊本県　都零式さん：似てる意見はイロイロ出てます。

「床部の人たちはかなり疲れているようですが、何でそんなに疲れているんですか？　お仕事なので大変なのは判るんですが、好きなゲームでお金をもらっているワケで、子供な私にはイマイチ理解できません。何か判りやすい例を挙げて、床部の人が疲れているワケを教えて下さい」東京都　ホンジャマーさん：

そうですね、「疲れてる」と書いてあっても理解できませんよね(笑)。確かにその通りだと思います。自分が好きなこと（趣味に近いモノ）でお金がもらえているわけですから、何もツライことはないんじゃないか？　と思いますよね。実際、床部の人間もゲームプレイしているダケでいいなら、疲れないハズです。ゲームをプレイしてソレを記事にする。その記事にする部分でお家に帰れなくなってしまうわけです。お家に帰れないとシャワーもお風呂も×。当然、床寝。この辺が「疲れ」(笑)の原因です。床で寝るのを得意とする床部の面々ですが、さすがにそれが１週間も続くとＨＰの回復量が少なくなってきます。原稿を書こうとイロイロと考えても後頭部にモヤがかかっていて、書けません。パラメータがガンガンに下がってきて、反応が鈍くなります。さらに12月は年末進行といって、通常よりもしめ切りの間隔が短く雑誌業界はたいへんな時期なワケです。と、まあ、そんな感じなんですが……もっと大変な仕事をしている人も多いワケで、説得力ありませんね。特にＴＶのバラエティー番組なんかだともっとガンバっている人も多いですし。

「私は、最近ゲームをしてません。が、ＤＰＳは買います。特にＤＰＳどの為に(笑)。そういう人って結構多い気がするんですけど……最近本末転倒な気もしてます。マズイですかね？」長野県　本庄七月さん：

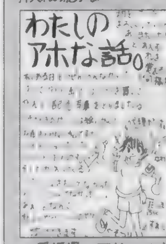
確かに、ゲームを買ったりプレイしたりするための参考に読むのがゲーム専門誌なワケですから、本末転倒なのかもしれませんけど……ソレはソレでいい気がします。きっとＤＰＳどのハガキを読んで買ってしまうゲームとかもあると思うんです。送られてきたハガキには個人の趣味はあっても、ウソはありません。ちょっとタイミングは遅いですけどね。ゲームソフトは単価が高いですから、自分の好みでないゲームは購入したくないものです。判断材料のひとつとして読者ページを読むのは賢い消費者としては正しい選択な気がします。更に最近は増刊Ｄの付録ＣＤ－ＲＯＭの体験版などでも正確な情報をゲットできますし。まあ、自分のカンを信じて適当に買うのも楽しいんですけどね。お金ないとアレですし(笑)。

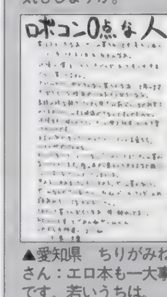
ロボコン0点な人

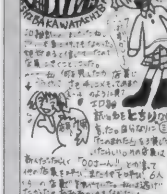
ゼルダの挫折

待ちに待った『ゼルダ』ついに発売。しかし…。　（ほ）

さてさて、『ゼルダの伝説』です。始めてすぐに嫌な予感がしたのですが、案の定酔いました。しかも、酔い方が半端じゃないんですよ。５分もしないうちに頭が痛くなってくる。おまけに私は極度の方向音痴で、まったく空間把握のできない人間なのです。こうも立体的なフィールドでは、何がどこにあるのかまるで理解できません。これは結構切実な悩みです。ここまで自分がゲームできなくなっていたのかとショックでした。こうしたゲームを楽しめない理由が、ゲームにではなく自分の方にあるのですから。こういった３Ｄバリバリのゲームが主流になると、自分はゲームライター廃業ではないかとビクビクです。まぁ、元々アクションゲームは得意ではないのですが、それでもまるでついていけなくなっているのには驚いた。これでも一応『マリオ64』のときはクリアできたのに。画面が綺麗になりすぎて、テクスチャーが目に厳しいのも原因でしょうが。それにしてもうちにあるＮ64、次に起動するのはいつでしょう。「ポケモン」関係は興味ないし「オウガバトル３」もあまり惹かれないし……。またしばらくの間は押入れの肥やしかな。


▲愛媛県　アリエスさん：体操服いい感じな気もしますが。


▲愛知県　ちりがみねさん：エロ本も一大事です。若いうちは。


▲宮崎県　青い車さん：大丈夫です。何とかなります。本当に。

ンタルショップにはあるんじゃないでしょうか。うちの近所にはありませんでしたが。あと、それからよく比較対象にされる「スパロボＦ」は、個人的な購入はパス。これは完結編が出てから一緒に買うことにしましょう。その時点で、暇と金があるといいのですが。てなところでゲームの話は終わるとして、今月どうしてお金がなくなったかというと、イベントやら何やらで結局トイに出費していたからです。そんなワケでデジカメを買えませんでした。買おうとは思ったけど、実際にお店で見てみるとそれなりのモノを買うにはやっぱ６～７万くらいの出費になってしまうんですね。実は２～３万で買える物だと思っていたのでビックリしました。今月こそＰＳを買うから、年内は無理かなぁ。それとも、35万画素くらいの奴で我慢するかね　（ほ）

オレは酔わない　けど……なんか飽きる。楽しいとは思うんだけど　（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

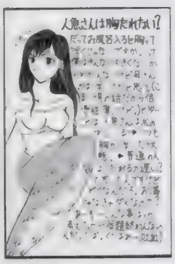
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

ＴＢＳ土曜７時前の天気予報にて、美人気象予報士、真壁京子を確認。スーツ姿ではあったが、脱いだらスゴイことは胸部の観察にて容易に予想できる。以上、報告まで。（中）

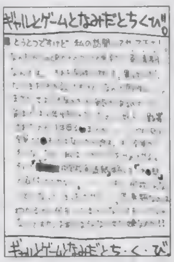
ドリームキャストが発売になったね。オレも当日近所のショップへ行ったんだけど、なんか予約なしでOKだったぞ。受注を中止したとかいう話があったのにね。早朝から秋葉原に並んだお兄さんたち、御苦労様でした。近所のショップはそのテの客はなし。自分もしくは子供と一緒に遊ぶ若夫婦、子供に頼まれたらしいオジサンオバサンだけだったな。オレが中坊んときは「ドラクエⅡ」を買いに、休み時間に学校を抜け出してショップに向かったものだが。

にしても、やっぱ親に頼んで買いにいってもらうのはよしたほうがいいな。この日も「ビジュアルメモリーがないと記録できませんか？」と店員に聞かれても「わかんないからいらねーや」という、お約束のようなオヤジがいたもの。あ、あともうひとつのお約束、「どのゲームがいいの？」と聞く光景も見てしまった。そして店員は「小学生くらいでしたら「　　　」なんかが……」。もしもーし？　あのどうみてもSS級クオリティのアレをススメるか？　やっぱりゲームショップの店員のオススメはあてにならんな。昔、子供にプレゼントするSFCのゲームを買いにきたというオヤジに、あろうことか当時でも発売後１年以上経っていた「ワギャンランド２」をすすめてた店員を思い出しちまったよ。

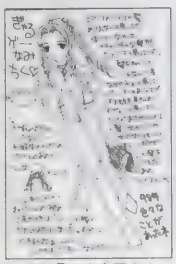
というわけでなんかドリキャスの話に終始しちゃったけど、そういう当の本人は買わずに特価セールのPSソフトに手を出していたりして（笑）。



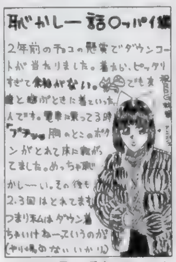
▲福島県　有澤タツミさん：浮力で何とかなるんですかねぇ？



▲兵庫県　瀬戸狼さん：男同士はかなり厳しいかもしれません。



▲埼玉県　小島要さん：たまにスゴイ人っていますよね。



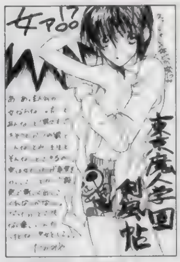
▲宮城県　愛奴でGOさん：まあ、きっと違うところで役に立つことが…。



▲滋賀県　鷹宮誠さん：影響受けたモノによって変わりますよね。



▲三重県　乙坂君比古さん：小さくてもいいと思うんですが。



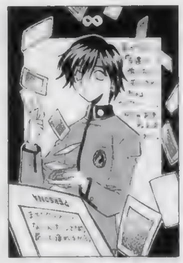
▲滋賀県　鷹宮誠さん：かなりそういう設定が求められてます（笑）。



▲富山県　すだこさん：かなり奥深くなってますよね。極めるのは大変。



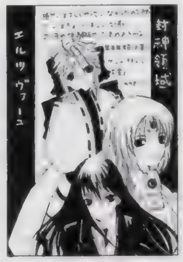
▲茨城県　みなみ流水さん：学園ですからね。最初は、わくわくです。



▲東京都　明北久さん：友だちに貸した系が一番悲しいです。怒れないし。



▲鳥取県　ねこ香織さん：テーブルとかに置いておくとスゴイですよね。



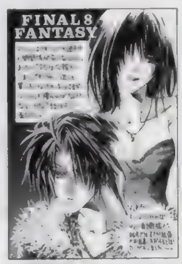
▲千葉県　狭霧ひろさん：楽しいですよね。技出すのカンタンですし。



▲三重県　東本夕夜さん：来ましたね！　とうとう。新キャラに期待？



▲福島県　淡海ひよさん：受験がんばって下さい。大事です。



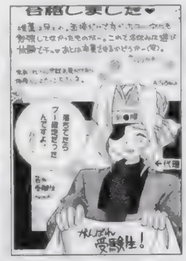
▲福井県　はせがわ皐仁さん：なんとなりそうですよ。いけそうです。



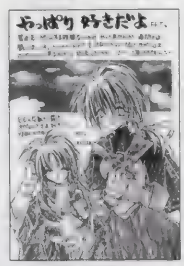
▲宮城県　だくてんまるさん：イロイロと考えちゃいますよね。



▲北海道　ころーにゃさん：運もありますが……どうしたんでしょう？



▲神奈川県　走馬あづみさん：おめでとうございます！　卒業を！



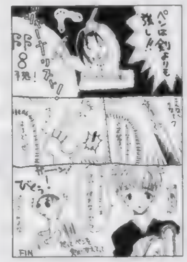
▲山口県　霧葉みしでぃあさん：出ないんですかねぇ？　『ＦＦＴ２』。



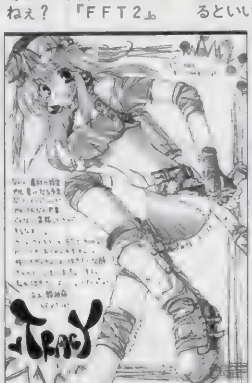
▲東京都　太陽神さん：前作のキャラももっと出るといいんですが。

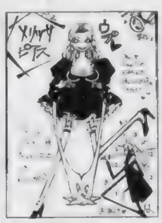


▲栃木県　マルガリータさん：買えないと悲しいですからね。本当に。



▲埼玉県　小島要さん：そうですね。Gペンは…ちょっと。
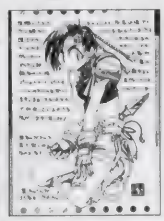




▲秋田県　煌天人さん：手と足が長いですよね。「ナイトメア～」。



▲宮城県　NONさん：注文しないと買えない地方も多いみたいです。



▲千葉県　彩軌彼方さん：網タイツは必須アイテムなんですかねぇ？

◀兵庫県　離瀬ユキさん：PS初期を支えた大作なだけに、待っている人も多いと思うんですが。続編の情報……全然出ませんねぇ。お話整理する区切りのような作品が欲しいです。登場人物はある程度整理しないと不可能かもしれませんけど。ものすごく多いデスから。



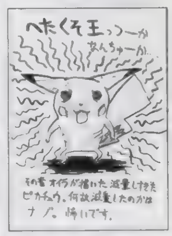
まんが　風上旬（キミは希望してるね　確実に

★★ゲームライター講座★★

「床部ライターへの早道は？」

京都府　ナリタエイさん：

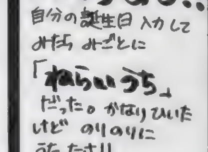
まずはDPSのライターになることでしょう。さらに現在の床部のメンバーと仲良くなること（笑）。ソレが一番難しいかな。極度の人見知りが多いんですよ。最低でも１年は……かかるかもしれません（トホホ）。



◀愛知県　ゆーこはさん：ナゾなあたりが怖すぎデス　かなり念力入ってます。ピカー

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆藩。「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。



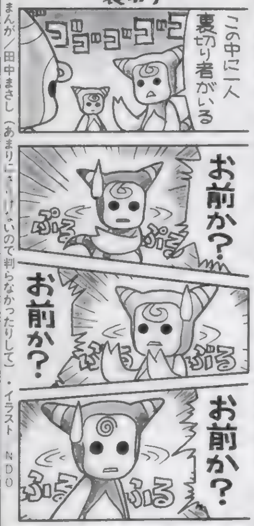
▲広島県　お茶さん：自分さえノリノリなら大丈夫。

買ってないんかい！　という声が聞こえてきます

すいません、公約（?）を守れませんでした　なんだか知らない間にお金がなくなっていて、PS買えませんでした　しかしまぁ、今号が出る頃には確実に　いや本当です。12月3日の「R4」と「久遠の絆」は確実に買うから。あとPS本体を買ったら「ポポロローグ」とか「雪割り」とかも買うと思います　この辺はあとでもいいかなぁと思っているうちにお金がなくなってしまったので。そうそう、「ブレイブサーガ」も買わなくてはね　ブレイブチャージボックスの購入は勇者の義務ですから　ここで何を言ったところで勇者ファンなら買うでしょうからコレ以上は何もいいませんが　勇者シリーズを知らないで買おうと思っている人は、まずアニメ観てからの方がいいと思いますよ　とくに「マイトガイン」、「ジェイデッカー」、「ゴルドラン」は見ておいた方がいいです。楽しさは2倍にも3倍にもなりますから　大き目のレ

薬を使ってます。まあ、当然、危ないモノではなく、肩こりに効く錠剤とか、頭痛薬とか滋養強壮のドリンク剤とかですけど。こういうモノに頼らないといけない年齢になってきたのかと悲しい気がしますが、未だに趣味でゲームをするときには薬など必要としません。仕事のときよりも目や肩を酷使してそうなのに。不思議。で、当面の問題は、薬が切れてきたときのリバウンド。なんというかソレまで身体を騙していた分ガクーンと疲れが降ってくるんだよねぇ……。なので、みんなはあまり薬に頼るのはやめようね。男と男の約束だ！　（魔）

裏切り



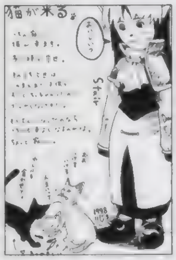
まんが／田中まさし（あまりに……けないので判らなかったりして）・イラスト　NDO

ランキング発表

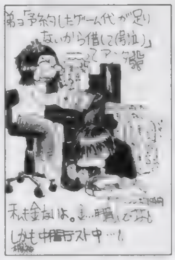
505：山師
490：週末の怪人
480：のぶすけ
440：RATA
415：ごぢうり、水鶏
385：TOMY、むにゃん
380：矢渡
375：東本夕夜、はせがわ卓仁
：離瀬ユキ
370：柴田恭子
345：祥人
320：小見幸子
315：雨宮五月、佐伯まさめ
：湖山たみ、リンチンチン
310：田中将司
305：バー子
300：卵月渉
295：クラゲ2号、ねこ香織
285：ちったん、都賀行宏
280：紅月朽葉
270：NAKO、みなみ流水
：S・風雅
265：如月二月、太一

●260：スティーブン、●255：卯月レイヤ、暮新、走馬あづみ、日向ラジヲ、●245：とりお、●240：いわきゆーし、●230：哀原斑、ホルヲ、●220：彩軌彼方、●215：昭直利、●210：有栖川恭、真宮まゆ、櫻璃、●205：いちがやまみ、北原健光、山口27号、●200：めもるん、楽柚、●190：えんぢまる、セト、広瀬川秋人、●185：いふじこう、●180：如月龍牙、想あたみ、檀月子、深野樹里、水上陽平、遊佐サルサ、●175：くめた夏緒、仲十泉、藤神哉也、●170：えんぜるぼーい、香月りん、十槻久也、●165：綾千、ともの、眠るカバ、バグ12匹、宮崎あさみ、●160：樹宮匡平、小林恭介、●155：鵠鴉、谷川蛍雪、フォレスト、●150：浅薙柚椰、市藤にたか、カジサトコ、葉月ひとみ、●145：清和日和子、速瀬宵、日向アキラ、布施唯華

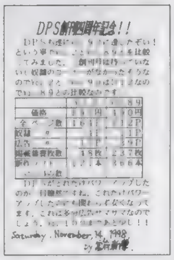
★おハガキいつでも募集中！



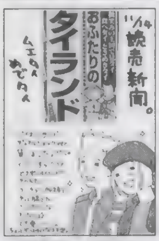
◀大阪府　じまさん：餌付けしちゃうとしもの始末が大変じゃないですか？



◀東京都　大陽神さん：泣かれても…って感じです。悲しいです。



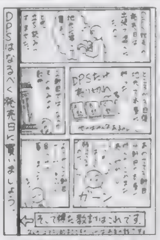
◀愛知県　小笠原章人さん：パワーアップしたんですよねぇ。



▲東京都　山師さん：怖いですね。たくさんいたら。タイラントが。



▲東京都　うっちゅーさん：かなり台無し度高いです。



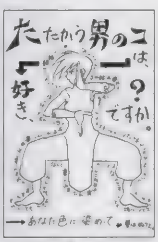
▲千葉県　華玲子さん：そうですね。買えないと悔しいですモンね。



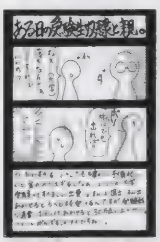
▲北海道　乃亜さん：直さないと。でないと痛いばっかりです。



▲栃木県　マルガリータさん：編集部でもファン多いですよ。



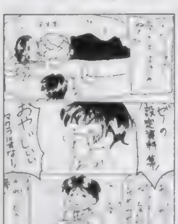
▲神奈川県　松山由美さん：戦うと格好良く見えますし。



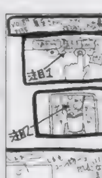
▲秋田県　山椒小粒さん：旅も良いかも知れませんが、ガンバって



▲滋賀県　鷹宮誠さん：そう思います　ムリがあるでしょう。



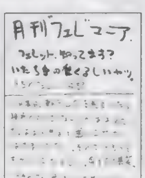
◀東京都　うひょひょさん：かなりいい加減というか……。パバ……



▲三重県　猫耳の奴隷さん：なまぬるくなります



▲北海道　へろぴーさん：一か八か！勝負の世界！



▲愛知県　くまたろーさん：カワイイですよね。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは12月14日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦い、街に戻ったボクたち。とりあえず、休息を兼ねてしばらく観光することになった。

「さてと、行こうか？」
「うん！」

旅支度は完璧だった。とりあえず、あのギルドにはめられた戦いから1カ月が過ぎ、図書館での知識吸収にローディンが完全に飽き始めたのを見計らって、ボクラは旅に出ることにした。

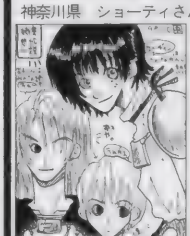
「どこだっていいじゃない？あたし、ココ以外の街や国をもっと見てみたい」

ローディンのその言葉にボクも賛成した。イロイロな街や国、そして人を見てみよう　図書館で得た知識は、ボクに更なるレベルアップを要求してきた。自分がする事に自信を持っていう精神的な強さだ。以前のボクなら理解できなかった難解な魔導書や、術式書が、すらすらと頭に入っていくのだ。これはつまり……高レベルの術をボクが使用可能だということを表している。キューから得たとんでもなくレベルの高い術は現在では失われた力のため、イマイチ実感がなかったのだけど……実際現在使われている高レベルの操術を自分も使えるのだ、と思うと、とたんに考えることが増えてしまった。これが普通にレベルアップして徐々に身につけたモノなら、何でもないのかもしれないけど。ボクはこの力に対応する、強さを早く手に入れなければならない。でないと、ものスゴイ後悔をすることになりそうだ。目に見えないだけに大変そうだけど……旅は確実に何かを教えてくれるハズだ。

コロン……。

ローディンの投げた棒が東を指す。ボクラは歩き出した。

神奈川県　ショーティさん：



◀静岡県　央さん：Dでまとめても読めますし。お薦めです。

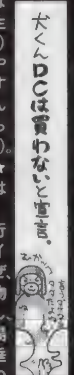
ハードの神様の犬Σ

「R4」のオマケ（「リッジ」のハイスペック）を楽しんでいますか？　キレイですよねぇ、滑らかですよねぇ。ナムコいわく「1インター（1／60秒）表示」ですか、1インターという言い方はどうも……うーん。タダでさえ業界用語で意味不明な人も多いんだから、ここは正しく「1フィールド表示」とキメてほしかったなぁ。でも、1インターのほうがカッコイイね。なんか。ってことで、オレの負け（謎）。　（犬）

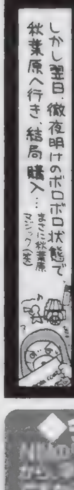
DVD（あ、書いちゃった）を買って、ただ観賞モードに浸っているオレではありません。色差信号（明るさと色の差分を記録した信号。RGB並にキレイで分類としてはコンポーネント信号っていう）出力をRGB変換してモニターに映しています。いや～キレイですよ！　S映像でも満足できる画質ですが、色切れが抜群で輝度の低い（暗い）シーンでも解像度抜群です。副作用として、ソースが悪いと（ノイズが多いソフトだと）ノイズまでシャッキリ見えるんですが、アナログノイズよりは断然マシ。しかし、DVDプレイヤー自体の性能は発展途上ですね。やはり。オレの知識と予測に基づく理想のDVDは「あと2年くらいしないと出ないな」と践んでいたものの、略して4文字のソフトに負けて買っちまうし。弱すぎ（苦笑）。しっかし「送り／戻し」は使いものにならないね。高価なやつも。まぁ、ほとんど通常再生しか使わないけどね。んで、話は変わりますが、（さ）は早大をマジで受験しようと思ったらしいです。やれやれ（笑）。某パスワード「＊＊＊＊＊」も解りやすくてとってもステキ。好きなんだねぇ、涼子ちゃんが。あん？　オレも？　フッフフ～ン（う）さんから清音系のプレゼントを貰ったし……クスクス（微笑）。

★なんで買ってるんだよ！　オレ！　潔癖さい～★

「湯川専務、ひとつください！」と言ったわけではありませんが、DCを発売日に買っちゃいました。秋葉原の某ショップには、前日から300人以上の行列ができたそうですが、オレは「1月に買うからイイや」と、かなり無関心だったのです。なのになぜ、セガオフィシャル（？）の目立つオレンジな買い物袋を持っているんだ!?横っちょには（さ）がいるし、分解しないと読者様の期待に添えないだろうし、湯川専務（本物）は現れるしで、買わないと旅雷猿の垂直尾翼に縛られそう（謎）な空気が漂っていたもの。



ってことで、分解報告は次号でやる予定です。すでにDCはバラバラなんですが……。さて前号で「ソニーの次機種PS2（仮称）の発表があるでしょう」と書いたものの、実際にはソニーから何の発表もなくスカされてしまいました。期待しちゃった人や、「PS2が発表されるらしいぜ！」と友だちに自慢気に話したキミ！　ギャフンだね。ゴメン！　日経BP社が突っ走っちゃってねぇ。でも、PS2（仮称）のプロセッサとグラフィックスチップの開発は本当に進められているので、お楽しみはこれからかな？　とりあえず、来年の「7の月」前に発表してもらいたいですね（笑）。興味深い発売時期については、前号で「2000年が妥当」と書いたけど、これには理由があって、CPUはともかくグラフィックスチップが0.18μmプロセスで1050万個のトランジスタを集積し、消費電力が18W（試算）という数字が出ているからなんですよ。これじゃ来年末は無理でしょ。電力と放熱問題だけでもコストに響きますからね。



◆今はこれだと思うのです◆

[illegible]

んですね。しかも、かなり深刻な。ガンバって欲しいもの。

戦闘アニメのカットは是非入れて欲しかったですね。途中セーブも欲しかったなぁ　そんでもってもう一つ気になったのが、勇者7作品に比べてリアル系の扱いの低いこと　例えば「ボトムズ」だけしか知らなくてゲームを買った人には辛いのでは？　せっかく「バーンガーン」がいい具合に出来あがってるのだから、いっそいなくてよかったんじゃないでしょうか。まぁこの辺は次回作への希望ということで　基本的にストーリーを楽しんでいくキャラゲーですが、勇者シリーズのお約束を何一つ外していないので、シリーズのファンなら絶対に楽しめると思います。本編全48話、サブシナリオ30話、ムービー50本、戦闘では喋り捲りのボイスなどなど、よくもまぁ1枚に収めたなってほどのボリュームなので、じっくり遊べば1ヶ月くらい遊べますよ　（ほ）

う～ん……そろそろソニーのコメントが欲しいよねぇ　マジで　（魔）

オレ、ゼルダ　はゆっくりやろうと思って　（魔）

ふと、さくらやに行くと噂のパーフェクトグレードガンダム（定価12,000円のプラモデル）が売ってました。電撃ホビーマガジンの記事を見ると判ると思いますが、あれだけのパーツ数では素組するだけでもきっと途中で飽きてしまうでしょう　そんなワケでどうせ買ったって作らないと思って見送った。こうして見送れるようになったのは我ながら素晴らしい進歩だ（笑）。でも変身サイボーグの新製品（ブルー）は、既に持っている物と色が違うだけなのに、我慢できず2つも買ってしまいました。　（ほ）

「最近ゲームに全然興味のない彼氏と別れました理由はイロイロあるのですが、なぜ時期かというと年末年始はゲームが忙しくて、いちいちデートの誘いを断るのが面倒だからです。別れ話をしたとき「オレとゲームと麻雀とどれが一番好きだった？」と聞かれました。つまって答えられなかったんですが、迷っていたのは当然、ゲームか麻雀か、です。その彼氏は実は麻雀メンツとしてキープしていたのですが……今度はゲームも麻雀も好きな男を捜します」東京都　サチキングさん：

今号でレビューしていると思いますが、「ブレイブサーガ」が楽しいです。登場原作が少ない分、それぞれの原作が大切にされていて、それでいてオリジナルの「バーンガーン」がものすごくしっかりしている「マイトガイン」と「ジェイデッカー」しか見たことなかった私がプレイしてこれだけ楽しいのだから、全シリーズ見た人の楽しさってどれくらいのモノか想像がつかないです　ここでレビューでは語りきれなかった部分のフォローをしておきましょう。まずチラッとしか触れてないシステム的な不備ですが、全体マップがない上にユニットが大きいため、全体的な戦況の把握が難しい。敵の移動シーンを見ても、どのあたりにいてどう動いたのかがよく分からない場合があります。また、ユニットのステータスが一覧でしか参照できないのも厳しいかな。それと、読みこみが速いのでそんなに気にならなかったけど、

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP　—
つよさ　—
かしこさ　—　全能値を足して25になるようにする
すばやさ　—
こううん　—

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト67は最果ての島、ファーライズ・ラファームの探索です。この島は古来黄金の島とも不老長寿の島とも言われ、その所在を明らかにしようと数多くの冒険者が旅立ちましたが、全く手がかりのないまま、伝説としてその名を残すのみとなっていました。しかし、今回ギルドはあの大冒険家バラス3世の遺品にこの幻の島に関する記録を発見。それを手がかりに探索魔法を行ったところ、ソレらしい島の位置の確認に成功しました。クエスト参加者はなんとしてもその島に渡り、伝説の真偽を確かめて下さい。選択は次の3つ。①第1隊：船による島への上陸(成功率・80%)。その後、集団での探索行動をとる。②第2隊：カベス鳥による空からの侵入(成功率・50%)。上陸後は単独で探索。③第3隊：転移術による侵入(成功率・30%)。単独で行動。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されます。注意。

しめ切りは、次号本誌（94号）発売日の12月25日（消印有効)。あて先は「DPSど67」だけでOKです。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の96号発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第94号　12月25日発売号：第89号発表
第95号　1月14日発売号：第91号発表
第97号　1月29日発売号：第92号発表

今回のあて先は「DPSど67」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは88号募集分の発表

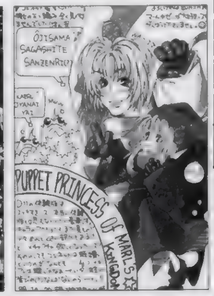


▲東京都　卯月渉さん：出ないみたいですねぇ。ちょっと残念です。



▲英国　吉良さん：さらにポケステも対応ですごく気になる……違います？


▲福島県　ヨコハマ風人さん：ハガキパワーに押されて購入。アリです。



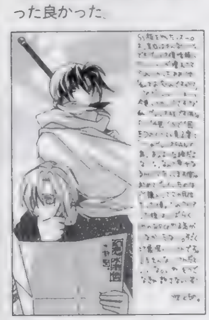
▲滋賀県　仙蛙さん：でもカエルキライなんですよ。しかたありません。

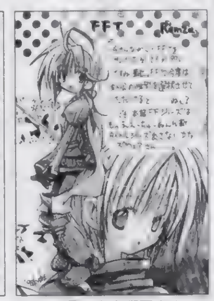


▲大阪府　柳けふさん：PSでも出るそうです。良かった良かった。

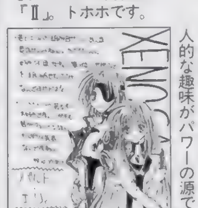


▲千葉県　コバヤシアツシさん：全キャラフィギュア。いいですよねぇ

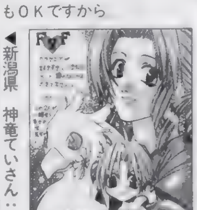

▲愛知県　とものさん：でもグレミオの情報ないです。『II』。トホホです。



▲岡山県　樹宮匡平さん：まあ、いいゲームはいつでもOKですから

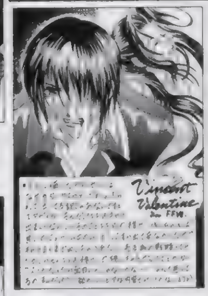


◀新潟県　神竜ていさん：人気キャラは集中しやすいです。確かに。個人的な趣味がパワーの源ですし。



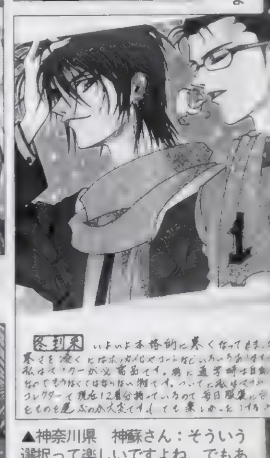


まんが／東京都　稲葉郁留（夢のある顔して夢を壊すのです　新しいですね）・イラスト／C次郎



◀福井県　有栖川恭さん：「エアガイツ」で使えます　制服バージョン。


◀大阪府　昭直利さん：京都もいいですよね。スポット多いですし。

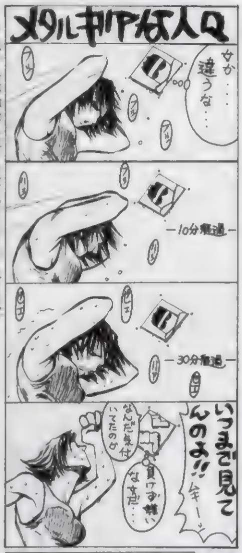


▲神奈川県　神蘇さん：そういう選択って楽しいですよね。でもあまり迷いすぎると時間に間に合わなくなることも……

◀大阪府　柳けふさん：でもなかなかいいらしいですよ。『VIII』。期待高まってます

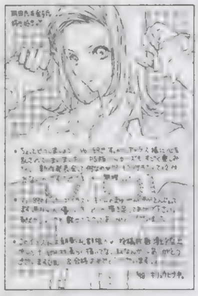
●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。そうして下さい。愛とか好きとかはなかったんでしょうか？　趣味を分かり合えることも大切ですしね。しかしこの時期……本当なら人恋しくなる時期なんですけどね（笑)。

（ほ）がルーティを買ったらしい。（ち）はまだ正式版の現物を見てもいない。さくらやには入荷していなかったらしいが、近日中には期待できそう。全日本短髪愛好連合会駿河台支部の私としては、外せないブツなのだ。えっ、遠藤晶も山本るりかもショートカットじゃないって。まぁ気にしないでくれ、私がヒラ構成員どまりなのもそのせいだし（ウソ）。ところで、ボークスの素体だけれども。購入後色々試してみた結論は、ＳＡＪの方がベターということが判明。詳しくは右に続きます。

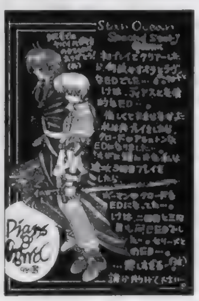




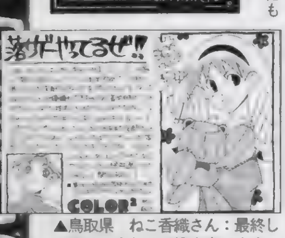
◀東京都　那由他さん：イロイロ情報も教えて……くれる前に……。



◀新潟県　葵龍ひなきさん：新作はアレ2じゃないかと言われています。



◀大阪府　キノピコンさん：助けようにも……（笑）。悲しいですねえ。



▲鳥取県　ねこ香織さん：最終しめ切りに合わせて沢山来てます。

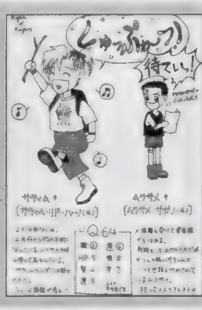
Nights of Knights

クエストナンバー64発表
88号募集分

今回クエスト64は黒霧館と呼ばれる館の探索でした。「人喰いの館」として恐れられているこの館と、周囲のモアの森で起こる行方不明事件は数多く、今回のクエストでその脅威の完全解決を望む声も多かったのですが……派遣されたギルドの精鋭は各選択毎にことごとく敗退。結果的にかなり難易度の高いクエストとなってしまいました。特に①、③を選択した冒険者はすさまじい数の狼人、虎人、吸血蝙蝠に悩まされ、館にたどり着いた者さえいませんでした。

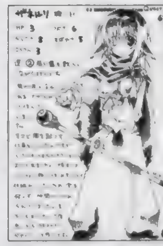
MVP

▶神奈川県　千蒼春樹さん：難易度の高くなってしまった今回のクエストで見事に生き残ったのは主人公の名前がちょっと規定違反っぽい2人組でした。とりあえず、サティムが参加したという形になっています。名前はカタカナ6文字までですから。2人の平均値でもいいけど、名前も1人分にしてください。でないと今後は……ね？





▲福岡県　琴平日生さん：冷静なのにオバカさん。ちょっと悲しいかもしれません。



◀埼玉県　宮崎あさみさん：場所によって変わりますから。イジメ。



◀千葉県　桐生新さん：しゃべる犬はカワイイでしょうねぇ。



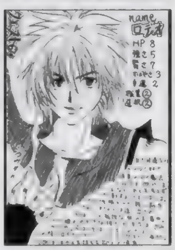
◀岡山県　のぶすけさん：コレまた名前が長いのです。



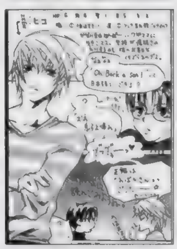
◀神奈川県　十五夜皐月さん：火を使わせたらちょっと怖いです。



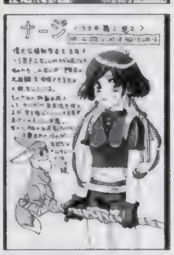
◀奈良県　輪廻さん：泣けないのは悲しいかもしれません。



◀大阪府　ゲーム一家さん：後先考えないのはマズイでしょう。



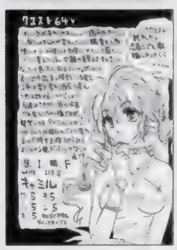
◀岡山県　水鶏さん：ほったいもいじるなって感じです。



◀北海道　ＴＯＭＹさん：花の子ルンルン系とみました。



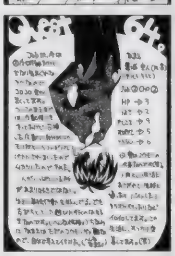
◀長野県　湖山たみさん：館ですからね、でもたどり着けずに……。



◀福岡県　いちがやまみさん：まあ、若いうちはそんなモノです。



◀岡山県　藤本Ｒさん：まあ、便利ならなんでもＯＫでしょう。



◀東京都　水都花鈴さん：人間と同じ生活が出来るなら…です。



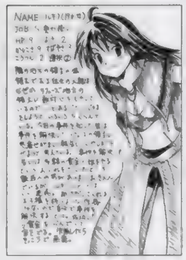
◀神奈川県　マコモさん：妹…小さいのに食べますか。



◀千葉県　明石知子さん：妖精なのに論理的な思考。無敵かもしれません。



◀福岡県　リンチンチンさん：このトレイはかなり過激な気がします。



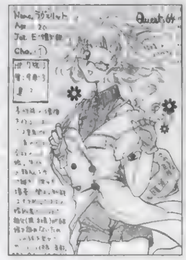
◀和歌山県　太一さん：勝手に賞品にされても。ですよね。



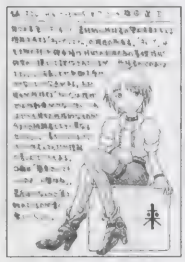
◀長崎県　サカナイヌさん：地下水路壊しちゃったら自分も……。



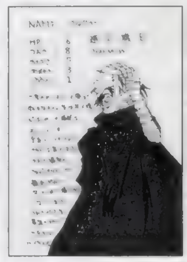
◀愛知県　ボンさん：あまりにも大きくて重そうです。持ち歩きは。



◀大分県　英桃さん：かなり強引な技（というか仕掛け）を使いそうです。



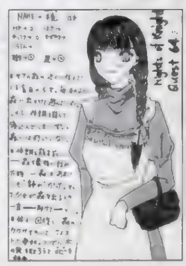
◀大阪府　雨宮五月さん：ムダに大きな力は人間には必要ないのでしょう。



◀愛知県　さくらさん：キレやすい人に火薬を持たせちゃいけません。



◀北海道　乃亜さん：疑問は少しづつ存在を妖しくします。



◀茨城県　蘭馨さん：見えてない分、違う何かが味方してくれます。



◀大分県　白犬さん：お腹空きっぱなしですからね。ウサギは。



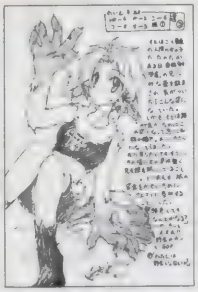
◀鳥取県　ねこ香織さん：そんなアヒルに燃やされるのは悲しすぎです。

旗が居なかったり、一人暮らしだと。ソレと同じノリで話しかけると、ピカチュウはちゃんと反応してくれるわけですよ これはもう、大感激 犬や猫はさわれるっていう利点がありますが、基本的にバカなので反応はマチマチです が、ピカチュウは「ピカチュウ！」って話しかければ確実にこっち向いてくれるし、「カワイイね」と言えば照れます。当たり前のように、生きている大猫の方が最終的にはカワイイのは当然ですが、死とか、糞尿とか、リアルな問題を考えることなく、ペットを飼う真似事が出来てしまうのはスゴイのです その辺が子供なんかにどういう影響を与えるかは謎ですが、オレ様はめろめろです。コレでもう少し賢いの（御主人様の名前を覚えてくれる、オリジナルの命令を聞くようになる）が出たら、オレ様ピンチ 常にマイクを持ち歩きたくなるかも。（魔）

編集部の机の下から何故か「ストリートファイターⅡ」の基板が！　……考えてみればこれはかなり昔に友人に借りて、誰かが「やりたい！」というから持ってきて、そのままになっていたモノ。『ストⅡ』がゲームセンターに登場したのが1991年で、その友人はすぐ買って、1年後に借りたから……6年も借りっぱなし！　恐る恐る電話をしてみると、「いらない、好きにして（笑）」と言ってくれた。確かに今返してもらっても困るね。私も困る（笑）。「カプジェネ第5集」があればいいし。すまぬ、心優しき友人よ。　（う）

で、なんでＳＡＪがベターかといえば、ドールとしてのバランスがよいということに尽きますね。確かにプロポーションは変だけれども、ラインはキレイだし、服も着せ替えやすいし、よく練られている製品です。ボークスの素体の方は、プロポーションはキレイですが、細部の詰めの甘さが目立ち、ジェニーとの互換性の低さ（服のサイズなど）もマイナスポイント。製造品質が低いのも気になります。少しずつ改良していけば、可動範囲の広さなどの基本的なポテンシャルは高いので、良くなるものとは思いますがね。いまは、27に期待かな？（ち）

超不定期コラム・「オレと「ピカチュウげんき"ちゅう」」・第1回出会い編：というわけで、何となく謎が多すぎてＮ64「ゼルダ」にはまりきれないオレ様ですが、やられました　フォーリンラブウィズユウ（あぁそういえば「フォーリンラフって恋に落ちるって意味だよねぇなんかスゴイよね」と超バカなオレに教えてくれたのは高校のとき好きだった榊原さんだったなぁ……と、今自分で書いてて思い出しちゃった　元気かなぁ　今じゃ奥さんかおかあさんか　子供がＤＰＳ読んでてもおかしくないよなぁ　回想終了）賢明なる読者様はもうご存知かと思いますが、このゲーム？　はマイクに向かってしゃべると画面内のピカチュウ（超有名電気ねずみさん）がリアクションしてくれるっていう単純なモノ　なのになぜ、そんなにメロメロか？　だってカワイイのよマジで　犬や猫を飼っている人は判ると思うんですけど、ついついヤツラには話しかけてしまうモノ　特にその場に家

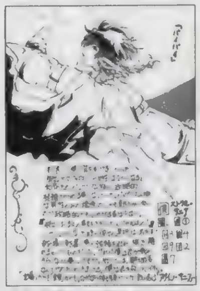

▲青森県　ねこまたぎさん：改造手術は酷いですよね。しかも本人の了承なしに


▲秋田県　えすえふさん：魔力も使いよう。ムチャクチャ重いはずですが。


▲東京都　魚野弓弦さん：親は責任重大です。子供に与える影響大きいですからね。

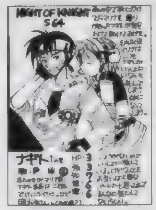

▲長野県　MIKUとRANさん：複雑な過去がありそうな彼女です。カッコイイです。

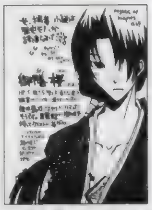

▲静岡県　泉水きらるさん：着ぐるみは楽しいんですけどねぇ。ダメですかねぇ？


▲静岡県　仙都さん：助けに行かないと。でないと漢でない気がします。


▲北海道　霜月いちごさん：全ては裏腹なのです。

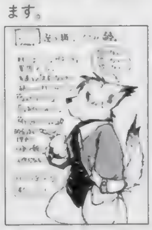

▲茨城県　小見幸子さん：メガネが丸でど根性カエル。

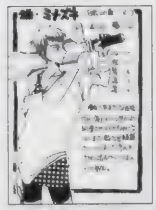

▲高知県　サハライワリさん：まあ、好きあってれば。

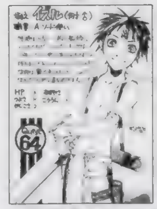

▲福島県　ユズコさん：趣味でＯＫな気がします。


▲神奈川県　貞雅さん：親は関係ない気もします……が。


▲山口県　ハチエさん：大人気ですからね。「踊る～」。


▲神奈川県　MEGA-DOGさん：ケモノにパチンコはバッチリ。

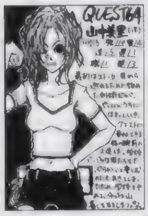

▲茨城県　高永かつきさん：かなりな剛剣です。重い？

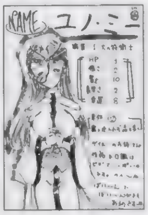

▲千葉県　ちったんさん：これまた大きな剣。ムチャです。

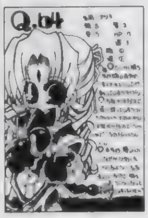

◀福島県　有澤タツミさん：爆発……厳しそうです。鉄パイプは危険なのです。


◀山形県　みるくー号さん：身体に巻き付いてるわけですね。普段は。


◀福岡県　とりおさん：ドキドキしながらダンボールはまさにドキドキ。


◀埼玉県　ちょこぐまさん：はてさて……っていうのが何となくステキです


◀大阪府　天月氷輝さん：ばいーんばいーんのゆるゆる感がたまりません。


◀宮城県　村上亜希さん：方向オンチは冒険の毎日で最も危ないかもしれません


◀大阪府　昭直利さん：携帯は必須アイテムらしいですね。こういう商売では。


◀東京都　祥人さん：魔法使いのホウキで竜の首付きは強そうです。

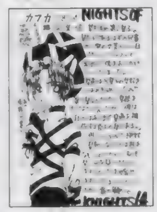

◀新潟県　相良屋鳴子さん：このアングルがカッコヨスギです。呪文発動！


◀東京都　卯月渉さん：環境が人を変えますからね。穏やかな超能力者になれそうです。

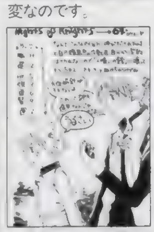

◀宮城県　フォレストさん：歌えていたモノが歌えなくなるのは厳しいでしょうねぇ。

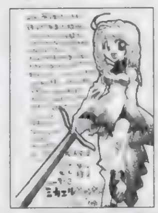

◀神奈川県　ぱり作さん：迷子になりすぎです。ドブネズミと共に。


▲東京都　亀屋江森さん：生き続けるのは大変なのです。

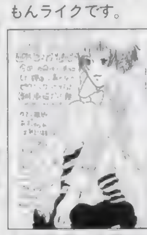

▲宮城県　蘭丸さん：ヒモがＴＭＲな衣装です。

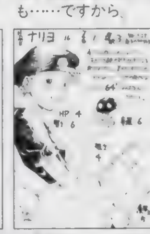

▲兵庫県　YUKIO型さん：大切にしないとですよね。


▲大阪府　水上陽平さん：クビの鈴がドラえもんライクです。

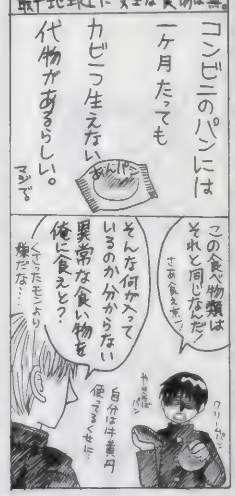

▲神奈川県　仲十泉さん：このままだと汚名も……ですから。


▲北海道　セトさん：根っからの冒険者なのでしょう。


▲京都府　ゆず21号さん：両親を訪ねて冒険の旅です


▲京都府　十々夜さん：後から気が付きました　ヒゲ？

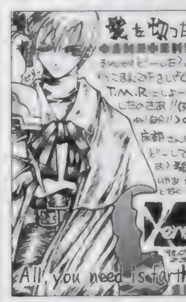

▲山形県　週末の怪人さん：寒そうですけどねぇ。かなり。

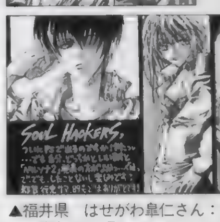


まんが／秋田県　さう　世の中危ないことはかりですよね　どうにかしないと……本当に

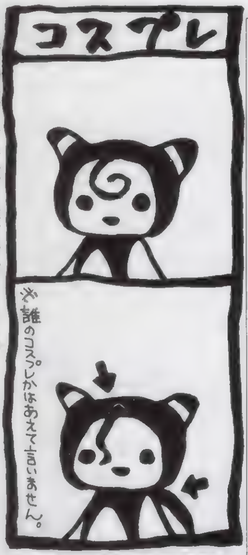

◀岡山県　綾千さん：店主っていうのもポイント高い理由でしょうか？

◀岡山県　水鶏さん：そういうサービスはあるとうれしいですよね


◀秋田県　煌天人さん：思いつきで切ってます　うっとうしくなったりとか


▲福井県　はせがわ皇仁さん：きっと来年には「2」も！

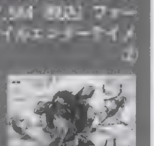
●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は9630でした。編集部で勝手に設定したしめ切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。



まんが　埼玉県　ムーポ（あえて誰かは言わなくても…）

GMCD News

[illegible]





ゲームソフト激論座談会

「何が悲しいって中途半端なゲームを始めてしまったときほど悲しいものはナイ気がします。クソなら即止められるし、良いゲームならアッという間にＥＤ見ちゃうし。それなりな作品って「後でやるかも」と思うので売ったりもできないし。そんなソフトがうちには10本ちかくあります。トホホ」大阪府　長柄新規さん：

魔：うぃっす。そうっすね。ちょっと贅沢なコトかも知れないけど、中途半端なゲームって増えたよね。

う：昔はクソゲーが８割、どうでもいいゲーム1.9割、いいゲーム0.1割だったのが、最近は変わってきてるもんね。

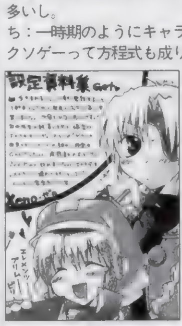
ち：クソゲー５割、どうでもいいゲーム３割、それなりなゲームが1.9割、いいゲーム0.1割。って感じですかな。

う：いいゲームの割合は変わってないっていう。

魔：そうだねぇ。変わってないね。ボリュームとか、クオリティとか、ちょっと足りないゲーム＝それなりなゲームは増えてるんだけどね。

う：そういのは好きな人なら大丈夫っていう趣味の世界なゲームも多いし。

ち：一時期のようにキャラゲー＝クソゲーって方程式も成り立たなくなってきてますからな。キャラに対する愛があれば、それなりなゲームであっても、スゴク楽しいゲームに早変わり。



◀埼玉県　宮崎あさみさん：ついつい、始めたくなりますよね。高いだけのことあります。

魔：結局、ゲームは個人的な趣味によって良い悪いが決まるからね。業界最高峰って思われるゲームだってダメな人はダメだし。現時点でとにかく客観的にいいゲームって……ＳＦＣ版の「タクティクス・オウガ」くらいかな。

う：スゴイよね。

ち：未だにソレを追い抜いたＳ・ＲＰＧは出てないですからな。

魔：個人的にはイロイロ言いたいことはあるけど、あのシナリオ分岐、死者の迷宮のボリューム、プレイしやすさ、ＣＤ－ＲＯＭに比べたアクセスのなさ。どれをとっても現在売られているどのゲームも越えていない。「ＦＦＴ」ですらボリューム的には負けてるからね。ほぼ５年前に発売されたゲームがこの位置にいるのはスゴすぎ。

う：レビューとかでもつい、比較しちゃうからね。

魔：でと、まあ、確かにそれなりなゲームが増えてきてるわけだけど……これはもう、選択を間違わないようにするしかないよね。

う：コレは絶対クリアする！　ってわかるような、ね。

ち：自分の趣味に合えばそれなりなゲームでも、いいゲームに昇格しますからな。

魔：そのためにはイロイロと収集しないといけないわけで、ＤＰＳやＤＰＳどをよく読んでからゲームを買うのがステキでしょう。

う：うむ。いいまとめだ（笑）。

「今年の冬、イチオシのソフトはなんですか？　とりあえず座談会出席者の意見を聞きたいです」静岡県　仲立ちさん：

魔：オレは他機種でスマンが「ピカチュウげんきでちゅう」。でも（ち）もだよね？

ち：私は本体も買おうとしてます。このソフトで（笑）。

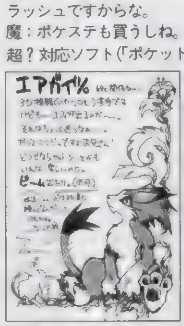
う：オレは……いろいろあるけど……一番楽しみなのは「幻想水滸伝Ⅱ」かな。

魔：ＰＳならオレも「幻想」、そして「玉繭」「Ｒ４」「エリー」「ＴＯＰ」「逆シャア」……ってものすごい数。さりげなく「テーマアクアリウム」「エアガイツ」「ストＺＥＲＯ３」「クラッシュ３」なんてのもチェックしてるし。

う：多いっすな。

ち：今年年末のＰＳはいいゲームラッシュですからな。

魔：ポケステも買うしね。オレ。超？対応ソフト（「ポケットムー」「ポケットダンジョン」）がものすごく延期しちゃったのが痛いけど、「クラッシュ３」「テーマアクアリウム」の対応ゲーム楽しいしな。特に「アクアリウム」のイルカ育てはムダでいいなぁ。ちょっとワクワクしちゃうよ。



◀神奈川県　ＭＥＧＡ-ＤＯＧさん：エアリスもいればって人が多いです。何故全員出さないんでしょう？

う：ポケステはちょっと高いメモカ気分で買うのがいいでしょ。

ち：ゲームが出来るっていってもたかがしれてますからな。

魔：まあ、ものすごい期待をして買っちゃダメだろうね。特にＧＢを期待しちゃダメ。ポケステで完結できるゲームって難しいだろうから。あくまでＰＳ本体と交互にデータを交換して楽しむモノ。唯一ポケステでＲＰＧできる「ポケットダンジョン」も単純にＧＢのソフトと比べたらトホホ過ぎだし。

ち：電池交換時にネジを外さないといけないのはどうなんですかな？

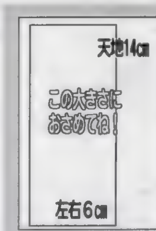
う：最近の子供はミニ４駆のおかげで精密ドライバー持ってるから平気だって聞いたけど。

魔：でも大きなお友だちは持ってないぞ。特に女の子とか。それに小さいんだ、あのネジ。無くす。

う：結構問題ですな。

魔：うむ。だから期待しないで買うのがベスト。メモカだと思えばイロイロついてるし。うれしいし。

お笑い４コマ道場



４コマはただただ楽しいのが○！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。クリスマスにはアレくるよ。　　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！



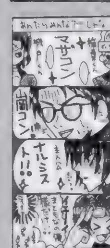
◀秋田県　ぞうさん：大きな声で言うたびに、家族の仲が冷えていきそうです。んこー！



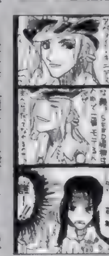
◀大阪府　キノピコンさん：共通点のない人は仲間外れなんでしょうか？　厳しい世界です。



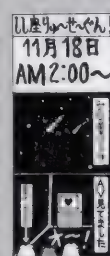
◀愛媛県　如月二月さん：知らないオジサンになってますねぇ。どうなるんでしょう？



◀静岡県　央さん：ヤツもまあ、過去が過去ですから、マトモじゃないですし。



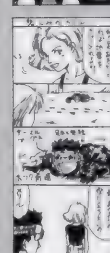
◀富山県　布施唯華さん：美形は変身するの法則がありますからね、スクウェアさんには。



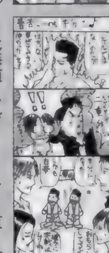
◀三重県　猫耳の奴隷さん：まあ、それも男としてはアリでしょう。星より女子。いい感じです。



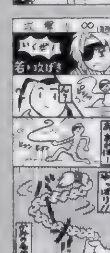
◀福岡県　リンチンチンさん：ポリゴンキティは可愛いんですけど……ゲームはくり返しだそうです。



◀山形県　日野晴火さん：役に立ってなくても彼女は彼女。きっとスネイクとは時空が違うのです。



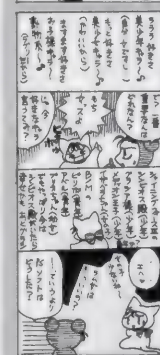
◀京都府　Ｙ-24さん：口の開け方がイカンのでしょう。もう少ししっかりしてくれれば。



◀北海道　アザリーさん：上手く使ってますよね……ってだから太かったのか！　……うそです。



◀愛知県　ゆるさん：ディアスは神出鬼没ですから。さりげなくタルの中にいてもわからないハズです。って黒ヒゲ危機一髪な感じです。



◀大阪府　クラゲ２号さん：エヘって振り返ったときの後悔の表情が潔いです。そのまま突っ走るのがいいでしょう！



◀秋田県　榊雷輔さん：やっぱり文字通り毒電波なんでしょうか？　イマイチ判らないことが多いです。が、ソルならいけそうです。



◀東京都　いわひげうろこさん：いないでしょう。時間かかりますからねストーキングって。体力も必要ですし。

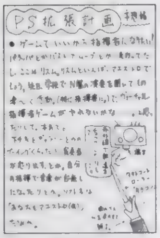
ーは、一度や２度はこんなことを考えたことがあるんじゃないでしょうかね。というわけで、そんな人にオススメのゲームを紹介！「ちっぽけラルフの大冒険」（ＰＳ）です（長い上ワケの分からん前フリ）。ノリとしては「スーパーマリオ」とか「ワードナの森」とかあんな感じ。ただ、点数稼ぎの方法が実に奥深くて、スコアアタックとか、それとは別にタイムアタックとか、そういった遊びかたもバッチリできるのです。うまくなればなるほど、スピーディで華麗なプレイができるようになるってのもポイント。やっぱＡＣＴは、やり込むほどに楽しくならなきゃね。パッと見は少々■味目なんだけど、一度プレイしてみたらこのゲームの魅力に気づけると思います。もし、何かの機会にプレイできるようなら、ぜひ体験してみてくださいね～とか白々しいことを言ってみたり（笑）。ＡＣＴファンには文句なくオススメします。（平）

ファミコンジプシーと化していたこの1ヵ月ですが、結局のところなんとか入手することができました。おかげでいまさらながらなんとなくファミコンが盛り上がっちゃって、今度はソフトを求めてジプシー化しています。いうならばファミコンソフトジプシーってやつでしょうか。ファミコンって今にして思えば結構いいゲームが多いんですよね。特に、ACT。「ココロン」とか「魂斗羅」、「レイラ」なんかよくできてますよね～（AVGもいいですね。「神宮寺三郎」シリーズとか「ファミコン探偵団」シリーズ、「メタルスレイダーグローリー」なんか文句なくステキ。なんだかんだでRPGもいい具合。「リンクの冒険」とか）。んで、思いました。最近はこういう、純粋に楽しめるACTがないなぁ、と。なんか、いろいろジャンルを混ぜ合わせちゃって、ACTも変に複雑になっちゃって。……おそらく、俺と同年代のゲーマ

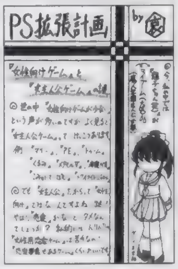
PS 拡張計画

PSももう4周年ですね。時代が過ぎるのも速いもんで、すでに私も30代。極端にゲームをする気力も気概も失っている昨今、これは、という意気込みで『久遠の絆』を購入するつもりです。何か引かれる魅力を持つこの作品。期待通りならいいのだけれど。（ち）

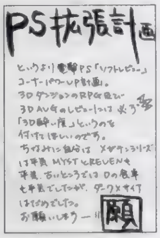
「お嬢様特急」以降のプレイタイトルは、「どきどきポヤッチオ」と「TOYS DREAM」くらい。ホントにゲームしてないなぁと実感します。まぁこの年末は「ZERO3」とか「テイルズ」があるんで遊ぶソフトは困らないかも。ちなみに「テイルズ」ですが、なんかいい感じです。SFC版を途中で挫折した私は、新鮮な気持ちで再プレイできますね。システム回りとかもいい感じなので、仕事も含めてのお楽しみソフトです。



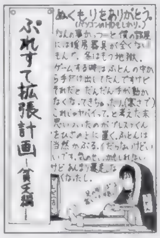
▲栃木県　激辛招き猫さん：認識システムが大変そうです。



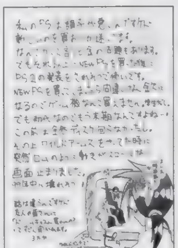
◀大阪府　三日月哀さん：その辺の加減が難しいんですよ。スゴク。



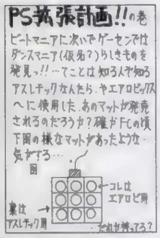
▲東京都　サチキングさん：酔う人は酔いますからね。



▲福島県　有澤タツミさん：暖房は欲しいですねぇ。風邪が……。



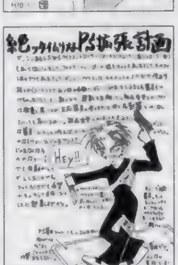
◀北海道　蒼月滄さん：PS2はまだまだ無さそうです。



▲三重県　猫耳の奴隷さん：出そうで怖いです。かなり。



▲岩手県　久世こゆみさん：あったかい……無理な気も（笑）。



◀北海道　ゼクア・スミスさん：プレイしている姿は見せられません。

他機種のことも話したい

『ダンスダンスレボリューション』が、楽しいんだけど恥ずかしすぎ。お願いですから、人目を忍んでプレイしてる最中に、どこからともなく現れてギャラリーにならないでください。（平）

DC　ついに発売されたDC。……なんですけど、ソフトの数がいかんせん少ないですね～。とりあえず、注目すべきは「VF3 tb」でしょうかね。デキの方はまずまず悪くないです。それほど違和感なくプレイすることができます。……でもまぁ、個人的には「サイキックフォース2012」と「コードベロニカ」まで待ちかなぁ、てな気もします。もうちょい、ソフト充実して欲しいなぁ。まぁでも、もう少し時間が経てば、そういった点も間違いなく改善されるとは思いますけどね。

アーケード　しつこいようですが、「ダンスダンスレボリューション」が楽しいです。……ただ、普段の運動不足がたたってか、2回もプレイすると体力的に厳しい状態になっちゃうのが難といえば難ですか。それ以外では、「月華の剣士2」がまずまずいい感じ。ただ、相変わらずバランスは「……」て気がします。個人的には、前作で使っていた雪が弱体化している（気がする）のでちょっと嬉しいですね。やっぱり格闘ACTは弱いキャラを極めて、華麗に勝つってのが醍醐味でしょ。

ゲームボーイ　結構やりこんだ「化石創世リボーン」に早くも続編が登場。個人的には非常に楽しみだったりします。「ポケモン」ばりに属性とかあって、奥が深くなってるといいんですが……。他には、「激闘パワーモデラー」がオススメかな。RPGっぽいんですけど、戦闘が対戦ACTです。カプコンなので、十分及第点なクオリティに。

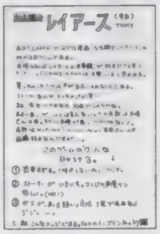
携帯ゲーム機　ネオジオポケットを買った……のはいいんですが、どうにも盛り上がりに欠け……。とりあえず、「メタルスラッグ」に期待！　って感じでしょうか。ワンダースワンは、本体価格、ソフトの充実から結構注目度大。「魔人」、「スパロボ」、「サイドポケット」、そして「カオスギア」と、食指の動きまくるタイトルラインナップがたまらんです。

クソゲー万マオー

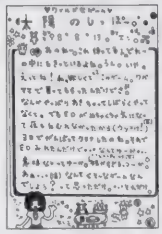
PCエンジンを遊ぶには、ビデオケーブルをつながなくてはいけません。S端子が主流ではなかった頃のマシンですからね。時代を感じます。（う）

どこにも売ってないので「ディスクシステムでうきうき計画（仮）」は延期です。しょうがないのでFC（新型）を引っぱり出してきて遊んでみました。「ファイヤーエムブレム外伝」やら『メタルスレイダー』といった、（私的に）傑作なソフトは今遊んでも楽しい。よし、今度はSFCだ……と思ったら、何か調子悪い。別に壊れたわけではないんですが、カセットとの接触が悪いのか、なかなか起ち上がりません。うぬぅ、こうなったらSFCも新型を買うしかないのでしょうか……（涙）。

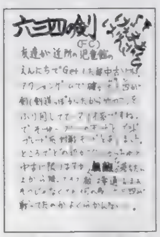
上の2作品以外のFCソフトは、ほとんど実家に置きっぱなしです。ほかにもいろいろあったのになぁ。「じゃじゃ丸くん」とか「ゼルダ」とか……。その代わりSFCのソフトは自宅に結構ありました。「エリア88」、「ガンダムW」、「ドラクエVI」など……3日間は籠城できるくらい（笑）。笑ったのが「セーラームーン」のゲームの豊富さ。格闘からパズルまで……好きだったんだねぇ、私（笑）。ええ、見かけたからにはやりましたとも。しかし、格闘はともかく、パズルゲームは意外とデキがいいんですよ、これが。思わずハマっちゃいました。あと、きんぎょ注意報。ミニゲームが集まった、パーティゲームなんですが、これがまた楽しいのです。たまには古き良きゲームもいいものですねぇ。



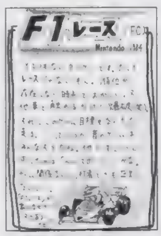
▲神奈川県　龍百蓮さん：1時間しないではかなり悲しいですよね。



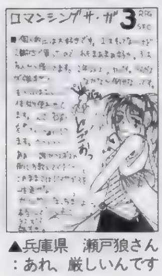
▲新潟県　藤月エンさん：環境ソフトに近いですから。



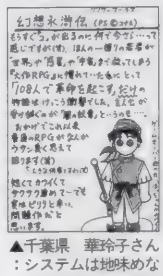
▲東京都　水無月英介さん：無敵。かなり悲しい感じです。



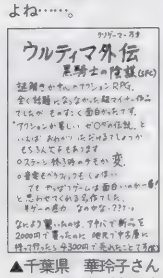
▲愛知県　恒星さん：あの頃はそれでも良かったんですよ。



▲兵庫県　瀬戸狼さん：あれ、厳しいんですよね……。



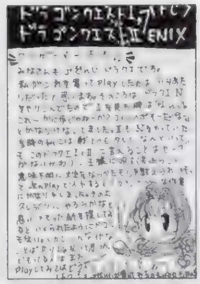
▲千葉県　華玲子さん：システムは地味めなんですがね。いいです。



▲千葉県　華玲子さん：あれはどきどきです。儲かったワケで……。



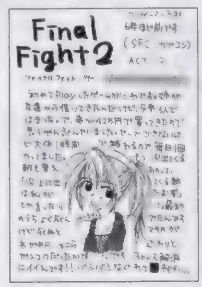
▲宮城県　愛奴でGOさん：ハマリがあるのは厳しいですよね。



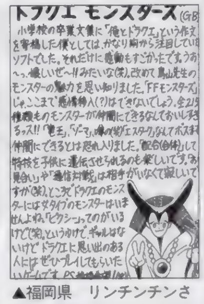
▲千葉県　マロさん：プレイしといてソンはないです。名作ですから。



▲埼玉県　睦月琳華さん：難易度高いんですよねぇ。特に後半は……。



▲滋賀県　やまとさん：覚えちゃうとラクチンなのがこの手のゲームです。



▲福岡県　リンチンチンさん：このためにGB、買ってもいいです。



まんが　東京都　緋華那智　時を駆けるわけですが……そういえばゲームは？　どこに駆けた？

脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ情報をあなたに！

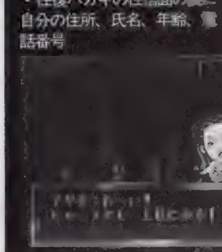
●キャンペーン情報

メディアリングから12月17日に発売予定のPS用ソフト「雀牌遊戯'99「たぬきの皮算用」」の発売を記念して、キャラデザインを手がけた西原理恵子氏描きおろしの特製しおりが当たるキャンペーンが行われる。応募方法は、ソフトに同封されているハガキに必要事項を記入し、80円切手を貼った返信用封筒を同封して応募する。締切は、'99年12月31日必着。

●イベント情報

アトラスが、来年1月31日に東京・六本木のヴェルファーレで、闇に包まれたイベント「闇のサバト」を開催、抽選で100名を招待するぞ。イベントでは、「女神転生」シリーズの新作が発表される予定。このイベントに参加したい人は、必ず「往復ハガキ」を使用すること。締切は12月15日（当日消印有効）。

・往復ハガキの往信面の表に
〒162－0825
東京都新宿区神楽坂4－8
神楽坂プラザビル
㈱アトラス「闇のサバト」係
・往復ハガキの返信面の表に
自分の住所、氏名
・往復ハガキの往信面の裏に
自分の住所、氏名、年齢、電話番号



▲最新作がPSで発売されるなら、「女神異聞録ペルソナ」以上のものを期待したいね！


■魔王31才ラブ：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回はラブ。この時期は愛について語り合おう。


■犬ラブ：働くときは本当に良く働く彼。しかし……アレだけ買わないって言ってたのに。


■バオウ中里ラブ：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。って またまた忘れたね。原稿……。


■ほやへ田島ラブ：卑劣なゲームプレイなら天下一。そんなにオモチャ好きか。まあいいが。



まんが／宮須弥（『ウルティマオンライン』はパソコンのネットRPGです。大規模な多人数プレイが可能です）・イラスト／岩瀬さとみ


▲福岡県　とりおさん：クロードは優柔不断だっていう人多いです。

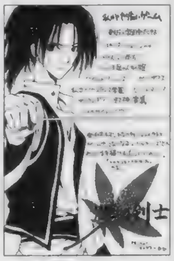

▲東京都　山師さん：編集部予想もそうだったんですけどねぇ。

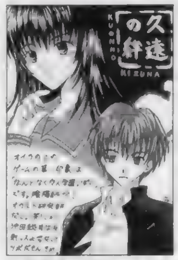

▲神奈川県　くにひこさん：ソコから選ぶのが人生ってヤツなのでしょう。


▲栃木県　激辛招き猫さん：愛していたら……きっと強くなりますよ。


▲新潟県　RATAさん：そりゃもうDPSどで書けないようなことを。ね。

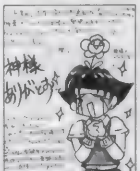

▲山梨県　ゆきこさん：無かったですねぇ。PAたくさんありましたし。

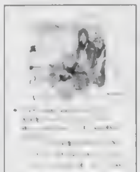

▲奈良県　ひろたかまつこさん：そしてまた欲しいゲームが増えます。

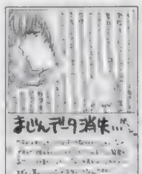

▲愛媛県　むにゃんさん：かなりツボ押してきます。危ないのです。


◀鳥取県　ねこ香織さん：マルチタップは必要ですよね。友だちがいたら、あると楽しさ倍増です。


◀東京都　瀬都葵となさん：泣いたくらいで買ってもらえるなら……泣きましょう。ドンドン！


◀茨城県　海山なをちんさん：合格者ドシドシです！

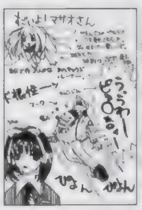

◀愛媛県　如月二月さん：教科書切るのは……。



◀大分県　英桃さん：未公認メモカは……事故多発中です。



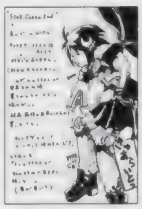
◀埼玉県　卯月レイヤさん：床部メンバーもそんなです。


◀埼玉県　小島要さん：マークは似合うかもしれません。


◀滋賀県　鷹宮誠さん：まあ、女×女はそうなります。



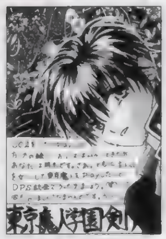
◀兵庫県　雛瀬ユキさん：育ててますか？


◀大阪府　じまさん：好みは分かれますからね。

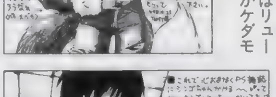

▲北海道　相川順さん：PS版、遊べますし。もう少し早く出てれば……。ねぇ……。

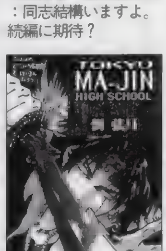


◀北海道　TOMYさん：このサルはリュートのだったんですね（笑）。ケダモノがケダモノ連れてるのはステキです。


▲滋賀県　鷹宮誠さん：同志結構いますよ。続編に期待？


▲宮城県　白河凰華さん：オイオイって感じですが、まあ、それも。


▲富山県　布施唯華さん：結構DPSどにはハガキ載ってましたけどね(笑)。まあ、これを機会に心置きなく描いて下さい。期待してます。



▲山梨県　すいび亭さん：研究は研究ですよ。行動とか。ぴよ。

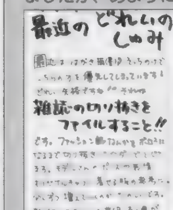

▲静岡県　彪虎さん：次は「ファンタジア」でしょうか？

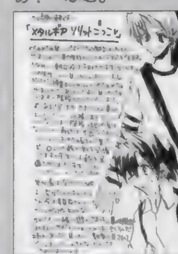
奴隷の趣味

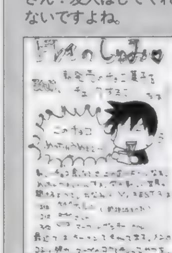
趣味じゃないんですが、男の性として街を歩くステキなお姉さんウォッチングは欠かせません。しかし……最近後ろ姿美人が多すぎて困ります。いや、ソレだけでもアレな（魔）

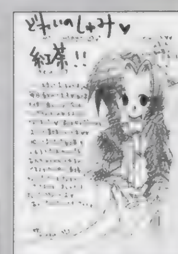
「友だちの観察日記です。別にストーカーってワケじゃないんですが、何か変な行動すると、ついついメモってしまいます。例えばHちゃんは、ジュースを飲み終わると、最後に必ず、ストローを舐めるんですよ。なんでか知りません。私のメモにはそんな役に立たない観察が満載です」滋賀県　市銀さん：

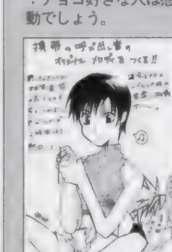
悪気はないのはわかるんですが、もしもそのメモを、そのHちゃんが見たら……ちょっと気まずいですよね。……止めた方がいいですよとも言い切れないし、なんだか難しい趣味です。編集部でも編集の宮田さんがライターのコガンくんの寝姿を観察して、記録してましたが、あまりに意味がないので1回で終了してました。本人が気にしてない、または気づいてないクセを知っていると（しかも細かく）、なんとなくイヤなヤツに思われる可能性があるので気を付けましょう。ってこんな終わり方でいいのかなぁ？　ふむ。

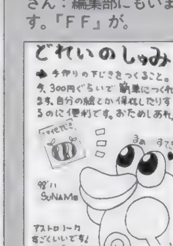

▲神奈川県　葵みなとさん：友人はしてくれないですよね。

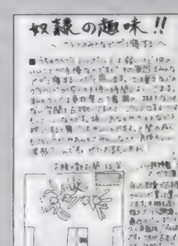

▲静岡県　桜華あきらさん：話しかけられたらダメなのですね。


▲静岡県　ごとちさん：チョコ好きな人は感動でしょう。


▲埼玉県　睦月琳華さん：カップは大事です。ロつけるところですし。


▲山形県　週末の怪人さん：編集部にもいます。「FF」が。


▲岐阜県　砂目さん：ラミネート加工でしょうか？　挟むだけ？


▲大阪府　上月リヒトさん：寝るのは気持ちよさそうです。

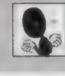
人がアニメ化する……というのなら見たいですが（笑）。ところで、昔この作品のカセットドラマ（古い）とオリジナルBGMのLPレコード（笑）を買ったんですが、どこに行ってしまったのか見あたりません。マンガも始まったことだしCDで再販されませんかね。ドラマは、主人公・八頭大の声を田中秀幸さんが演じていて、かなりよろこんだ記憶があります（今なら関俊彦さんでしょう）。そして、ヒロインのゆきは……言うだけムダだから言わない（笑）。BGMも「キマイラ」同様、当時の私を感動させたものです。あぁ聞きたい……でもどうすれば……（涙）。話は変わりますが、5年間伸ばしていた（というか放っておいた）髪を突然切りました。たった3500円（税込み）で編集部の隅々の人にウケたので、よかったです。しかし、床屋の人に「切った髪、包みましょうか？」と聞かれたときはまいりました。どうしろと言うんでしょうね（笑）。記念？（う）

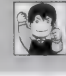
もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト


■うききラブ：伸ばしっぱなしだった髪を切ったら別人のようです。ついでにメガネも変える？


■さとちーラブ：ライターのコガンにイロイロと教えてくれた。その姿はマジで親子（笑）。


■ちくちりラブ：皮肉を言うのが大好き。今回は（平）とイロイロとヤミ取引があった模様。


■平吉ラブ：しし座流星群でいい感じ。悔しいのでもっと仕事させてください、江口さん（D編集長）。

「東京魔人學園剣風帖」の続編がPSで発売される！　わーい、うれしいな　某ムック本の開発者インタビューで、メーカーの人が「続編作ってます」と力強くおっしゃっておられました、うぅぅぅ楽しみですぅ　あまりのうれしさに、また、「魔人」をプレイし始めました（5回目）　今度はボツになったという、「式神」を育てるシステムを復活させてほしいものです。あと、宇宙刑事と念法使い、トレジャーハンター、糸使い、患者にはやさしいが悪人には厳しい天才医師、美少年の合成獣、吸血鬼ハンター……（って、おいおい）が、出てくるといいですねぇ（出ないよ）　トレジャーハンターといえば、週刊ヤングサンデーで、「エイリアン秘宝街」のマンガ連載が始まりましたねぇ　個人的にはこの作品すごく好きなんですが、マンガ化はあまり歓迎できません　なにせ思い入れがすごく強いもんで……　「妖獣都市」の監督の


▲岡山県　綾千さん：元気良いですからね。なんといっても。

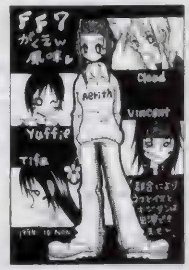

▲福井県　有栖川恭さん：クサイですしね。実際は、汗だらだらですし。


▲埼玉県　睦月琳華さん：ガンバってお金を貯めましょう。

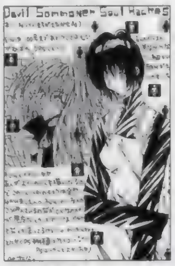

▲山形県　週末の怪人さん：何を歌うんでしょうねぇ？　謎多いです。


▲三重県　東本夕夜さん：PS版でどう変わるんでしょう？


◀岡山県　樹宮匡平さん：アレはハゲるでしょうねぇ。将来。

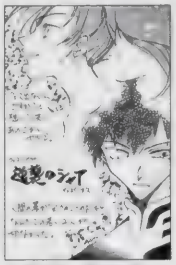

◀宮城県　NONさん：「Ⅶ」が学園ですから。トキメキあり？

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます


▲鹿児島県　さうりさん：戦闘で戦うキャラが増えるといいんですが。


▲神奈川県　龍花月さん：グッズは買いたくなりますよね。


▲福岡県　いちがやまみさん：編集部でもその意見多いです。本当は？


▲富山県　藤沢直弥さん：でかいヤツは……敵では出てきますが……。


▲埼玉県　旅人さん：豹柄は危険です。レースクイーンです。


◀滋賀県　さくらあつさん：インクは落ちませんからね……。


◀岡山県　のぶすけさん：サバトで何かが発表されます。


▲岡山県　水鶏＋小見幸子さん：合作は2人で1つのPNになります。


▲滋賀県　鷹宮誠さん：ひそひそ言われてるんでしょうか？

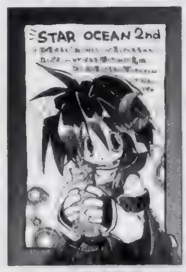

▲香川県　翔香さん：声とかソレっぽいの多いデスしね。藤咲さんとか。


▲愛知県　茶狸さん：江戸っ子切支丹。いい響きじゃないですか。

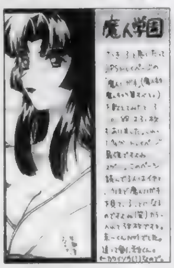

▲東京都　パー子さん：贅沢に！　それが訂正版への希望ですよね。


◀大阪府　暱直利さん：タバコと酒が似合いすぎの高校生（ダメ）。


◀群馬県　のみねこさん：ポコポコは大変そうですが産んでそうです。

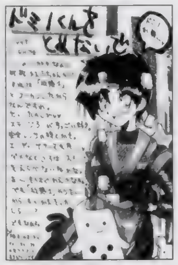

◀岐阜県　葉月ひとみさん：うるさいので聞こえにくいですけどね。


◀福岡県　蒼月さん：ハメのない続編がいいですよね。バランス取れた。


▲大分県　英桃さん：イヤですか？　楽しいゲームですし。ね。


▲東京都　亀屋江森さん：かなりマジでやってそうです。激しく。


▲長野県　貴幸さん：では「エアガイツ」でその強さを極めましょう。

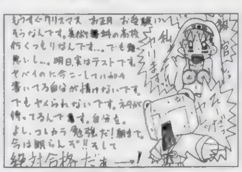

▲長崎県　薫らおさん：「Ⅱ」も来ますしね。カスミちゃんは？


▲大阪府　上月ヒリトさん：レベルが上がれば結構簡単なんですが……。


▲大阪府　高島ひろいさん：初対面が水着ですしね。ちょっとなかなかない出会いなのです。まさに運命？


▲神奈川県　楽柚さん：登場人物は変わってしまう気もします。まあでも次も学園モノがいいですよねぇ。どうしたって。


◀愛知県　メタルうさぎさん：ホウキですかね。ラケットとか。


◀滋賀県　yohsyさん：やるんです！　それで決まりなのです！


◀静岡県　泉水きららさん：PSもあるそうです。うひゃー！

ハガキに求められる何かを！

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにためればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃プレイステーション
電撃PlayStation プレゼント
Vol.92係

〒	□□□－□□□□	ここにはなにも書かないでください→	
住所	都道府県		
		TEL　（　　）	
氏名	ふりがな　男・女	生年月日	年（西暦）19　月　日
職業		①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3　⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　⑫大学生・大学院生　⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他	

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】 枚

【12】

【13】 本

【14】

【15】

【16】 売 本 買 本

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

キリトリ線

電撃PlayStation VOL.92 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(P.179のプレゼント記事を参照)の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、12月24日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.89

①「デジモンペンデュラム」
木多康子(千葉県)八巻智樹(大阪府)盛田光太郎(秋田県)志麻亜紀子(鳥取県)本田彰(熊本県)

②「爆走戦記メタルウォーカー」
福島晋介(東京都)浜田健吾(高知県)栗本武(大阪府)謝敷正人(沖縄県)亀岡雅樹(宮城県)志田崇(新潟県)出来田隆(広島県)今井誠(青森県)小林和弘(新潟県)竹下希(千葉県)村上俊(岩手県)島崎新悟(東京都)神田章悟(神奈川県)野崎晃弘(埼玉県)稲本斐(福島県)久保信(香川県)石島祐作(長野県)一条遥(宮崎県)坂口奈央(茨城県)上田樹(群馬県)

③ドコモオリジナル広末涼子カレンダー'99年度版
中岡大作(埼玉県)佐々孝一(大阪府)東森光久(愛知県)西山譲一郎(岡山県)松田瞬(佐賀県)

④「FAVORITE DEAR(フェイバリット ディア)」ペーパーバッグ
高丸早苗(広島県)橋本美紀(徳島県)富谷友美(福島県)岡崎恵(佐賀県)富永五月(大阪府)

⑤「星の丘学園物語 学園祭」ドラマCD Vol.1
吉川一馬(東京都)脇浜祐司(秋田県)井之上哲也(山口県)

⑥「バトル昆虫伝」ライトシェイブ
小林謙太(長野県)金子冬弥(北海道)倉田隆行(広島県)近藤則昭(兵庫県)高見はるか(大阪府)加藤裕輔(宮城県)酒井幸太郎(大阪府)鵜川貴志(東京都)斎藤哲生(新潟県)岡庭晃一(長野県)堀江智雄(栃木県)草開啓行(東京都)岡部俊也(東京都)堀田錦(埼玉県)荻生浮子(神奈川県)

⑦サンソフト新作体験版
前田和則(大阪府)熊谷巨麿(愛知県)小野寺千明(静岡県)甲斐紀行(神奈川県)吉田将(東京都)

⑧「Sonata(ソナタ)」プロフィールディスク
田中純子(神奈川県)福島睦(高知県)鵜野健(愛知県)谷澤俊介(千葉県)大島与知(広島県)北条泰(埼玉県)葛西裕子(兵庫県)大森晴美(岡山県)島尾大介(大分県)滝本嘉亜夫(広島県)

⑨PSソフト「星の丘学園物語 学園祭」
桐生悟(群馬県)水島彰宏(岐阜県)岡島法子(鳥取県)

⑩PSソフト「エキサイティング・バス」
武蔵光政(岩手県)西谷次弘(石川県)瀬口善弘(埼玉県)

⑪PSソフト「MONSTER SEED(モンスターシード)」
新田美佐恵(東京都)小倉由香(神奈川県)軍司琢磨(徳島県)

⑫PSソフト「ZEUS CARNAGE HEART SECOND」
浅田圭司(大阪府)二ノ宮隆史(香川県)関彩子(山口県)

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①[特報]マリア2　受胎告知の謎②[特報]エーベルージュ2　WORLAND Series③[特報]封神領域エルツヴァーユ④[攻略]R4　RIDGE RACER TYPE 4⑤[攻略]幻想水滸伝II⑥[攻略]エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～⑦[攻略]玉繭物語⑧[攻略]機動戦士ガンダム　逆襲のシャア⑨[攻略]ポポローグ⑩[攻略]エアガイツ⑪[攻略]みつめてナイトR　大冒険編⑫[攻略]TOYS DREAM⑬[攻略]ヴァンパイアセイヴァー　EXエディション⑭[攻略]ワールドサッカー　実況ウイニングイレブン3　ファイナルヴァージョン⑮[攻略]電撃コンストラクション　落ちゲーやろうぜ！⑯[RPG]ファイナルファンタジーVIII⑰[RPG]マール王国の人形姫　⑱[RPG]テイルズ　オブ　ファンタジア⑲[RPG]チョコボの不思議なダンジョン2⑳[RPG]サガ　フロンティアII㉑[RPG]デビルサマナー　ソウルハッカーズ㉒[RPG]桃太郎伝説㉓[RPG]S-onata㉔[企画]新世代ロボット戦記　ブレイブサーガ㉕[企画]サウザンドアームズ㉖[企画]宇宙戦艦ヤマト　遥かなる星イスカンダル㉗[企画]マクロス ダブル スクランブル㉘[新作]ストリートファイターZERO 3㉙[新作]サイレントヒル㉚[連載]電撃PocketStation㉛[連載]DPSソフトレビュー㉜[連載]電撃PSコロシアム㉝[連載]4色奴隷㉞[連載]電撃プレイクエスチョン㉟[連載]ウラワザデータベース㊱[連載]エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～はじめて物語㊲[連載]電撃コラムス㊳[連載]PSの奴隷㊴[連載]電撃NEWS STATION㊵[連載]電撃ランキングステーション㊶[付録]メモリーカードシール冬の新作SPECIAL

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.240～P.241)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション92号を購入したのはどこですか?

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【7】CD-ROM付き増刊号PlayStationDの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③買ったことがない

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.240～P.241)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX⑥ファミ通wave

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか？

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事(「PSの奴隷」や特集企画など)⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか？

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか？

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか？

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか？

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃NEWS STATIONで最も知りたい情報は何ですか？

①イベント情報②キャンペーン情報③グッズ情報(販促物・CD等)④アニメ・OVA等の情報⑤一般的な話題⑥その他(自由に書いてください)

【20】あなたはポケットステーションを買おうと思いますか？

①買う②発売されるソフトの情報を知ってから決める③同日発売のソフトが多ければ買う④様子を見る(すぐには買わない)⑤買わない⑥わからない

【21】電撃プレイステーション92号への意見・感想を書いてください。

読者プレゼント Vol.92



3名

1『スーパーリアル麻雀PⅦ』1999年版 卓上カレンダー

▲人気の麻雀ゲーム「～PⅦ」のキャラクターイラストがあしらわれた卓上カレンダー。

（提供：セタ）



5名

2『サイレントメビウス～幻影の堕天使～』テレホンカード

◀漫画家、麻宮騎亜氏が描くサイバーパンクコミックを原作に持つ３ＤＲＰＧのテレカ。

（提供：バンダイビジュアル）



5『ファーストKiss★物語』非売品ポスター

▶ドキドキの恋愛AVGから、普通は手に入らない店頭用ポスターを５名様に。

（提供：ヒューネックス）



6『久遠の絆』B2ポスター

▶サウンドノベル形式のＡＶＧ。今回は写真のＢ２ポスターを５名の皆様に。

（提供：フォグ）

各5名



7『スーパーヒーロー作戦』B2ポスター

▶なつかしの特撮ヒーロー大集合！ファン必見のRPGのポスターを５名様に。

（提供：バンプレスト）



BOXで3名

3『Sonata（ソナタ）』トレーディングカード

◀発売前から人気の、３つの世界を冒険するＲＰＧ。魅力満載のトレカを３名様に。

（提供：Ｔ＆Ｅソフト）



3名

4クラッシュ・バンディクー サンタクラッシュぬいぐるみ

◀『3』の発売も間近のクラッシュくん。サンタの衣装で超キュートだ。

（提供：SCEI）



セットで5名

8『猫なカ・ン・ケ・イ』予約特典の猫缶＋Win95／98用スペシャルCDロム

▶ＣＤが２枚収納できる猫缶と、Windows用の壁紙やスクリーンセーバーの入ったＣＤロムをセットで。

（提供：ビクターソフト）

各3名 PSソフト

サンタさんよりひと足お先に、電撃ＰＳがお届けするこの４本。キミはどれを選ぶ？



9武戯

▲多彩な攻撃方法でやり込み度満点の３Ｄ対戦格闘。２Ｐ対戦もＣＯＭ戦もアツいぜ！

（提供：コナミ）



10猫なカ・ン・ケ・イ

▲猫に変身できる「猫目石」を手に入れた主人公と、女の子との恋愛を描いたＳＬＧ。

（提供：ビクターソフト）



11パワーリーグ

▲ホームラン競争、リーグ戦、トーナメント戦など多彩なモードが楽しめる野球ゲーム。

（提供：ハドソン）



12ジグザグボール

▲ビリヤード＋ゲートボールの新感覚ゲーム。単純なだけにハマってしまうかも？

（提供：レイアップ）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.97（1月29日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。



全国のお得意さまから寄せられた
声を集めてみました!!
キャラがみんなかわいいし、
アイテムが全部そろうまで
やりつめていきたい。
アニメーションが
すごくかわいくてよかった!
久々に面白いゲームを
買ったような気がします。
(岐阜県・23歳・男性)
冒険者相手に商売をするという
着眼点がGood!
アイテムを集めるのが
楽しくてよい。
(兵庫県・16歳・男性)
絵も音楽も世界観もサイコー!
(秋田県・19歳・女性)
お得意さま
募集中!!
きょうはお店番、
あしたは
大冒険!
主人公は新米の魔女。パートナーである猫と共に、見知らぬ街へやってきたばかりです。持ってるものは、おばあさんからゆずられた古びたホウキと、すりきれた占いカード、そして伝説の"魔女の大鍋"……。
あなたの物語が、いまはじまります。
だんじょん商店会
〜伝説の剣はじめました〜
NOW ON SALE
■ロールプレイング ■価格5,800円(税抜)
©1998 藤浪智之/佐々木 亮 ©1998 講談社/キノトローブ
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
KODANSHA
PlayStation

DENGEKI SOFT STATION



- ストリートファイター ZERO3
- サイレントヒル
- マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター EXエディション
- ポップンミュージック
- ライジングザン
- 有限会社 地球防衛隊
- 実況パワフルプロ野球'98決定版 その他

イラスト／鈴城芹

電撃ソフトステーション 期待の新作満載

発売直前！ PS版「ZERO3」覚えておきたい3つのチェックポイント



STREET FIGHTER ZERO 3

待望の発売日まで、あとわずか！今回は、ついに届いたサンプルCDをもとに、プレイ前に覚えておきたい３つのポイントを徹底チェックしていこう！

対戦ACT	ストリートファイターZERO3	12/23	▶カプコン ▶¥5,800
		▶MC(1ブロック)、PS(11ブロック)、2P対戦可	

CHECK POINT 1 システム編

グラフィックなどの表向きな部分こそシリーズを踏襲しているものの、実際のプレイにおいては前作、前々作と異なる点が数多く存在する「ZERO３」。まずは、そのシステム面から見てみよう。

似て非なる操作感覚

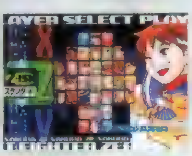
ここでは、前作から変化した「ＺＥＲＯ３」独特のシステムのうち、重要な３つの要素について解説しよう。とくに『ＺＥＲＯ２』に慣れている人は、頭を切り替えなくてはならない部分もあるので注意だ。



◀キャラクターによっては、『ＺＥＲＯ２』とまったく別の戦い方をしなくてはならない場合もある。

３つのＩＳＭ

このゲームを象徴する最大の変更点。各キャラにはＩＳＭと呼ばれる３つのタイプがあり、プレイヤーの任意で選ぶことができる。右でその解説をしよう。



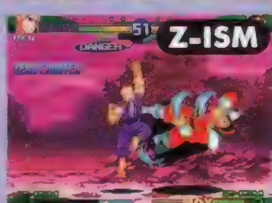
▶ＩＳＭはキャラ選択時に決定する。

シンプルISベスト



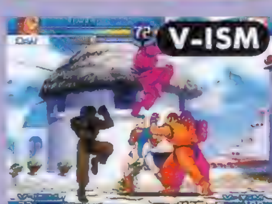
３つの中で１番攻撃力が高い反面、空中ガード、地上受け身、ゼロカウンターなどがないシンプルなモード。また、スーパーコンボも各キャラ１種類ずつしか持っていない。

『ZERO2』を継承



空中ガード、各種受け身、１～３種類のスーパーコンボ、ゼロカウンターを装備した、前作に１番近いＩＳＭ。ただ攻撃力が低く、スーパーコンボゲージも溜まりにくい。

新「オリコン」搭載



前作のオリコンが特化。ジャンプ可能になった新オリコンを装備し、より変幻自在な攻めができるＩＳＭ。あとは、スーパーコンボがない以外、Ｚ－ＩＳＭとほぼ同じ。

キャラクターのISMによる変化

右で解説した各ＩＳＭの特徴のほかに、必殺技の変更や通常技の変化など、キャラ固有のＩＳＭによる違いもある。また、春麗（Ｘ－ＩＳＭのチャイナ服）やソドム（Ｘ－ＩＳＭの刀）など、外見が変わることも。

空中での攻防

[illegible]





▲[illegible]

ガードクラッシュ

[illegible]





▲[illegible]

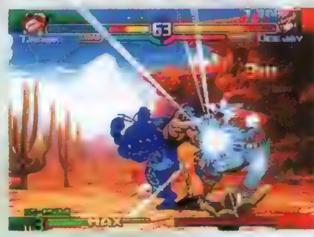
そのほかにもこんな変更が…？

ここで挙げた３つの要素以外にも、実は細かい点で「ＺＥＲＯ２」から変化した部分はある。例えば、投げコマンドの変更（✚←or→＋ＰＰorＫＫ）。「偶然投げ技になる」という状況はグッと減った。また、オートガードモードがなくなったのも、初心者には大きな変化といえるだろう。

CHECK POINT 2 新キャラクター編

『ZERO2』に10人（7人＋隠し3人）を加えて、キャラクターの多彩さを見せつけたアーケード版。だが、このPS版は、さらに3人のキャラの追加が決定！　果たしてその性能は？

ＰＳ版で追加される３人は、往年の『ストⅡ』ファンには嬉しい『スーパーストⅡ』からの復活組。ここでは、彼らの気になる新必殺技などをチェックしてみよう。

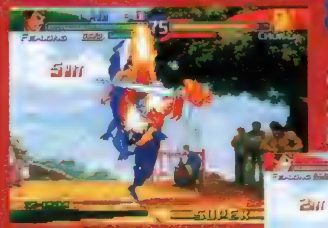


◀３キャラとも、それぞれ新技が追加されているのだ。

炎の格闘家見参



ほかの男キャラと比べ、身体の小ささが目立つフェイロン。若干、通常技が変化している。



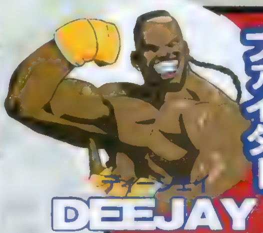




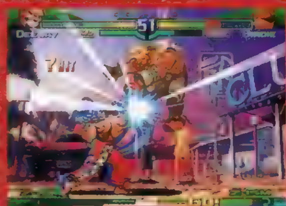
▲「烈空脚」は「熾炎脚」の強化版。やはり、対空技か？

▶「烈火真拳」はX・Vの専用技に。スパコンとどっちを取る？

陽気なジャマイカンファイター



基本的な動きは、昔そのまま。飛び道具の「エアスラッシャー」はスキが小さく、闘いの起点となりそうだし、スライディングも強そう。ディージェイ伝説復活か？



▶パンチ連打を3回ヒットさせる新技「クライマックスビート」。



▶やっぱり対空技？　新技「ソーマオブサンライズ」

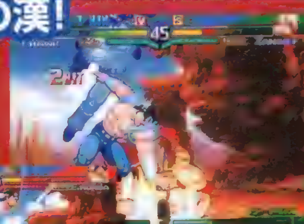


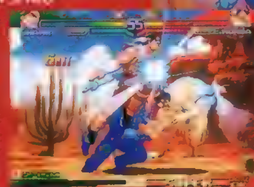
◀「ジャックナイフマキシマム」は、X・V専用。

豪快な力技の漢！



大きな身体とリーチは、相変わらず。一部の通常技にも変更があったようだ。







▼Z・Vの専用技「コンドルスパイア」。

▲これも新技「キャニオンスプリッター」

◀豪快な1回転投げ「レイジングタイフーン」

CHECK POINT 3 新モード編

最後は注目の「ワールドツアーモード」だ。最近のカプコンの対戦ACT（PS版）にはお約束（？）の育成要素。果たして、今回はどんなキャラクターを育てられるのか？　その謎に迫ってみよう。

世界をまたにかけた武者修業の終着点は？

戦うことで、さらに強くなっていくマイキャラ、既存のＩＳＭの枠を超えた「ＩＳＭプラス」、そして期待の新ハード「ポケステ」への対応。まさに、自分の〝ＩＳＭ（主義）〟をとことん追求できるモードなのだ。

ワールドツアーモードの流れ

キャラ選択
まずは、キャラを１人とＩＳＭを選ぶ。コース開始前なら、変更することができるのだ。

コース選択
１コースは、１～３ステージで構成される。１度選んだステージでは、２度と経験値は入らないぞ。

ISMセットアップ
闘いの前に、マイキャラの調整。レベルアップしたら、必ずセットアップ（右参照）しよう。

対戦
準備が整ったら、対戦！　通常は１本勝負。２連続バトルなどの、特殊な対戦も用意されているぞ。

対戦結果
対戦時の点数が、そのまま経験値になる。スーパーコンボフィニッシュやパーフェクトを狙おう。

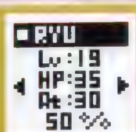
コース終了時



▲コンボでしかダメージを与えられない特殊なステージも。

ポケステによる育成可能！

「ポケゼロ」に対応しているのが、このモード。ポケステ単体での育成が可能で、基本はタイミング系のゲームばかり。キャラにあわせて数種類用意されているぞ。

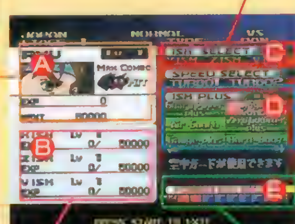




◀本体との連携でキャラを育てよう。

ISM SETUP（イズムセットアップ）徹底検証

ＩＳＭセットアップでは、一体なにができるのか？　どうやって自分のＩＳＭを作るのか？　ここではセットアップ画面をもとに、１つ１つその機能を解説していこう。今まで疑問に思っていたことが、これでバッチリわかるはずだぞ。



Ⓐキャラレベル
キャラの総合的なレベルを示すのがコレ。一定の経験値（得点）ごとにレベルアップし、攻撃力や防御力が上昇する。

ⒷISMレベル
各キャラは、ＩＳＭごとに経験値を持ち、闘う前に選んだＩＳＭ（C）に経験値が入る仕組みになっている。このレベルが上がると、ＩＳＭに応じた特殊能力が手に入る。それをＩＳＭプラス（D）で装備するのだ。

ⒸISMセレクト
闘いの前に、次のコースでどのＩＳＭを使うかを変更できる。やはり、バランス良く育てるほうがいい？

ⒹISMプラス
そして、セットアップの花形、ＩＳＭプラス。Ｂで得た新たな能力（空中ガード、オリコンなど多種多様）を装備するのだ。

Ⓔ能力バランス
攻撃力が強かったり、防御力が強かったり……敵によって、そのパターンは変化する。そんなときは、自キャラの攻撃力や防御力のバランスを変えて対応することもできる。特殊能力だけが、ＩＳＭじゃないのだ。

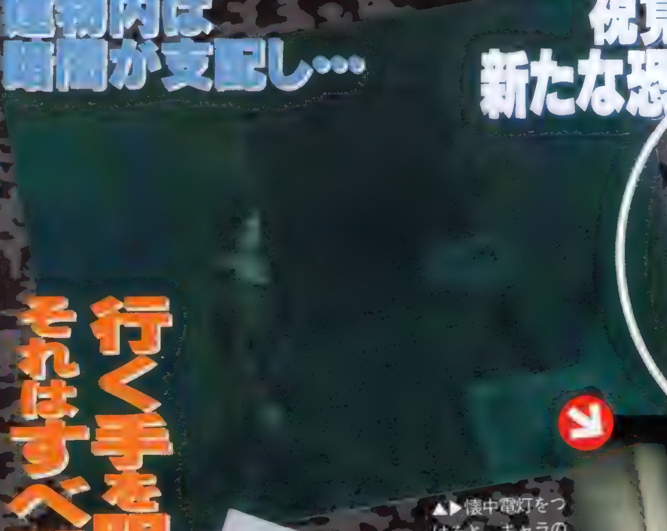
SILENT HILL サイレント ヒル

続報 第2弾!! 新たな恐怖の

恐怖心をかき立てる多彩な演出が随所に盛り込まれた最新ホラーAVG『サイレント ヒル』。続報となる今回は、新たに入手した画面写真をもとにゲームの核ともいえる重要なシステム部を直撃。さらに未公開だった情報もまとめてお届けしていこう。

AVG サイレント ヒル	春予定	▶コナミ
		▶価格未定
	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)	

建物内は暗闇が支配し…



視覚効果を盛り込み新たな恐怖を巧みに演出!

このゲームの基本コンセプトであり、システムの要となっているのが視覚の制限。これは「暗闇や霧のため周囲が見づらくなる」というごく当たり前の現象のことだ。だが、これが見えないものへの恐怖といった従来のゲームでは見られなかった圧迫感を伴う恐怖を演出しているぞ!



▲▶懐中電灯をつけると、キャラの向いている方向だけ明るくなる。

行く手を阻む最大の敵、それはすべてを覆い隠す闇と霧!



▲霧の濃度によって遠くは見づらく、近くは見やすい。敵の確認が遅れると大ピンチに!

▲霧のため、[illegible]

屋外には霧が立ち込める…

闇を切り裂く懐中電灯が命綱に…

主人公ハリーは胸に懐中電灯を下げていて、点灯と消灯が自由にできる。点灯時には周囲が見渡せたり、物を調べることが可能だが、モンスターに襲われる危険性が高い。逆に消灯時は、周囲の状況は判断しづらいが、モンスターに襲われにくいという特徴がある。



▶モンスターは、光に反応してプレイヤーを襲ってくる。

扉が徐々に開き始めた！

CHARACTER キャラクター

細かいプロフィールと新たな登場人物が判明

前回紹介したキャラたちの細かいプロフィールが判明！　さらに新キャラも明らかになった。今回はそれらを一挙に紹介するぞ。はたして彼らには、どんな謎が秘められているのか？



主人公

ハリー・メイソン

▲32歳の男性で職業はライター。病気で妻を亡くし、そのことが彼の心に影を落としている。シェリルと共にサイレントヒルへ向かうが、そこで事件に遭遇！　助かる道は、はたして……。

シェリル・メイソン

▶ハリーの娘、年齢は7歳。幼くして母をなくし、父と2人で生活をしている。父との休暇を過ごすためサイレントヒルを訪れた……。





シビル・ベネット

◀隣町で警官をしている23歳の女性。突如連絡が途絶えたサイレントヒルを調べるため1人で街にやってきた。その途中でハリーに会い、拳銃を貸してくれる。

そして新キャラクター

リサ・ガーランド

▶23歳で看護婦の女性……ということ以外、すべてが謎に包まれている人物。街の住人なのか、はたまたこの異常事態に関わる人物なのか……？





かなり重要な役割を持つ!?

MYSTERY ミステリー

数多くの謎が待ち受ける

物語の舞台となるのは「サイレントヒル」という街。だがそこには人影はなく、たくさんの血痕が残るばかり。一体この街で何が起きたのか？　そして、この惨劇の真相とは……。



街の人々は！

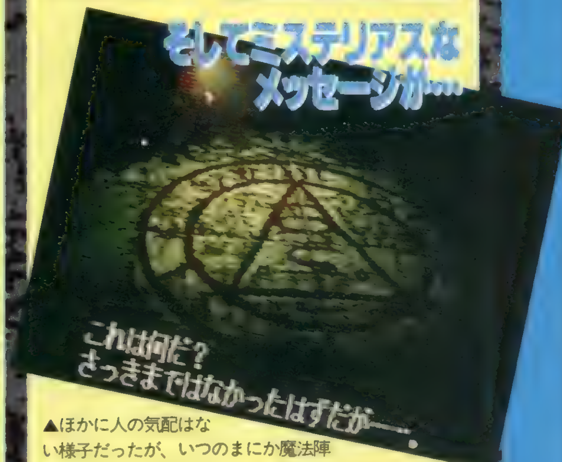
◀バスケットゴールにも血痕のようなものが。周囲には人影はもちろん、死体すらない。これはどういうことか？

ここは一体!?

▶建物の内部にも血痕のようなものが。事件か事故か、それとも…。数々の謎を解き明かしていくうち、思いもよらぬ真実に直面する！



そしてミステリアスなメッセージが…



▲ほかに人の気配はない様子だったが、いつのまにか魔法陣のようなものが描かれていた。誰かいるのか？

ATTACK アタック

数々の武器と、アクションが明らかになった！

街や建物の中には、たくさんのモンスターたちが待ち構えている。それらに対抗すべく、主人公のハリーが使用する武器も多数用意されているぞ。その一部を紹介しよう。

拳銃



▶婦警のシビルが貸してくれる拳銃。威力は小さいが信頼性はピカイチ。当分の間、コレが役立ちそう。

鉄パイプ

▶破壊力はバツグン。でも重そうだ。



ナイフ

▶小型のナイフで敵を切り裂く！　◎ボタンを長く押すことで突き刺すことも可能。リーチが短く、信頼性は低めかも。



踏みつけ



グシャ!!

◀ムシなど、地を這う敵に有効みたい。斬ったり、殴ったりは平気だけど、ちょっとコレは足に感触が残りそうで…。

対戦ACT

マーヴル・スーパーヒーローズVS・ストリートファイター EXエディション

「EXエディション」の看板を引っ下げて、人気のVSシリーズ第2弾がPSに登場！
アーケード版とどう違うのか？　その"EXっぷり"を徹底紹介していくぞ。

2月（予）
▶カプコン
▶¥5,800
▶MC（ブロック数未定）、2P対戦可、DS（AC非対応）

2vs2のタッグバトルが熱い対戦ACT登場！



▲ゲストキャラ"憲磨呂"の登場で闘いはお笑いの方向へ…!?



▶交代可能な新モード、「クロスオーバー」モードも搭載！

日米で大人気の「マーヴル・コミックス」と、日本を代表する対戦ACT「ストリートファイター」シリーズのキャラクターたちによる夢のタッグバトル！　この「マーヴル～」は、右で紹介している総勢18人のファイターの中から2人を選んで、2対2のタッグマッチで闘うという、独自のシステムを持った対戦ACTなのだ。今回は、「マーヴル～」ならではの特徴的なシステムと、PS版「EXエディション」ならではの要素に注目していこう。

2対2のシステムとは？

2対2とはいえ、タッグ戦なので画面上で闘うのは通常は1対1。アーケード版では、選んだ2人を入れ替えることができたが、PS版ではその概念をなくし（特定のモードではあり）、1人はパートナーとしてサポートに専念するように変更された。



POINT 1 パートナーと協力せよ！

パートナーによる援護攻撃「ヴァリアブルアシスト」や、ガード状態からの反撃技「ヴァリアブルカウンター」、そしてパートナーと2人でそれぞれのハイパーコンボを同時に放つ「ヴァリアブルコンビネーション」など、勝利のカギはやはりパートナーとの連携プレイにかかっているのだ。



▲攻防一体となる、パートナーの援護。キミは1人じゃない！



◀ド派手かつ超威力の必殺技で、相手をKO！

POINT 2 空中連続技エリアルレイヴを決めろ!!

アーケード版「X-MEN」で初登場し、以降「～VS」シリーズに受け継がれてきた"エリアルレイヴ"。これは地上で特定の技を当てたあと、上空にフッ飛んだキャラをジャンプで追いかけて、空中で次々と攻撃を加える爽快な連続技である。いかにコレを決めるかが、プレイヤーの一種のステータスにもなっているのだ。



▲空中で舞うように華麗に決めよう。



◀キャラ固有の浮かせ技を当てて…。

POINT 3 EXエディションならではの超強力な必殺技コンボでKO！

前作、PS版「X-MEN VS～」で導入された、ハイパーコンボからハイパーコンボへの連続技システム"スーパーキャンセル"。今回の「マーヴル～」では、なんとハイパーコンボから、前述のヴァリアブルコンビネーションを連続技にすることが可能になったのだ！

ハイパーコンボからハイパーコンボへ

スーパーキャンセル



▲まずはリュウの「真空波動拳」から……。



▼「真空竜巻旋風脚」へキャンセル……。

超ハイパーキャンセル

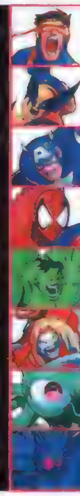


◀そして、さらにヴァリアブルコンビネーションへ！　これぞ「超ハイパーキャンセル」だ。

ハイパーコンボからヴァリアブルコンビネーションへ超ハイパーキャンセルが可能!!

熱すぎる18人のファイターたち！

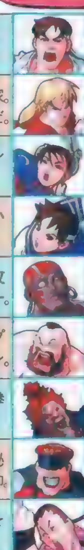
マーヴル・スーパーヒーローズ



- サイクロップス：X-MENのリーダー。目から光線を放つ。
- ウルヴァリン：強い爪と素早い動きを持つX-MENの一員。
- キャプテン・アメリカ：正義の心を持つアメリカの守護神。
- スパイダーマン：スパイダースーツに身を包んだヒーロー。
- ハルク：鋼の身体と、超怪力を持つ緑色の巨人。
- オメガレッド：ムチを使い、敵の生命力を吸い取る超人。
- シュマゴラス：異次元からやって来た混沌の破壊神。
- ブラックハート：暗黒の魔力を操る、悪魔の皇子。

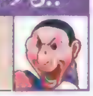
VS

ストリートファイター



- リュウ：シリーズの主人公。強い相手を常に求めている。
- ケン：リュウと同門の格闘家。リュウとは永遠のライバルだ。
- 春麗：中国拳法を使う、インターポールの女刑事。
- さくら：リュウに憧れて闘いを始めた、女子高生格闘家。
- ダルシム：手足を伸ばして攻撃する、神秘のヨガマスター。
- ザンギエフ：ロシアが誇るプロレスラー。赤きサイクロン。
- 豪鬼：殺意の波動を操る"拳を極めし"謎の格闘家。
- ベガ：サイコパワーを操る秘密組織"シャドルー"の総帥。
- ダン：我流・サイキョー流を使うサイキョーの格闘家。

そして……もちろんコイツも!!



憲磨呂：とんねるず・木梨憲太郎画伯によりデザインされたゲストキャラ。その実力は……？

※★の写真は「X-MEN VS・ストリートファイターEXエディション」のものです。

ETC

pop'n music ポップンミュージック

発売日未定
- ▶コナミ
- ▶価格未定
- ▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）

アーケードで人気稼働中の『pop'n music』が早くもPSに移植決定!!
キュートなキャラクターが登場するとってもラヴリィなリズムゲームなのだ！

ポップでファンクで超ノリノリなリズムゲーム登場！



◀▼「ポップくん（以下：PK）」の色と同じ色のボタンを叩いて曲を演奏していくのだ。

この「pop'n music」の基本的なルールは『beat mania』と同じだが、ポップで明るい曲が数多く収録されていたり、キュートで可愛いキャラをマイキャラとして選べたりと、楽しい要素がたくさん盛り込まれている。そして、最大の特徴としてはボタンを〝9個〞使用すること。今回は、そのあたりの特徴をステップ順に紹介するぞ。

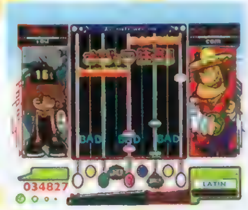
いろんな曲でポップンプレイ！

FANTASY



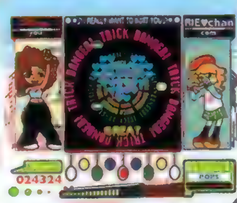
▶とってもファンタジックな曲。ゲーム開始直後のステージ1で選べる曲なので簡単。可愛い恐竜さんがライバルキャラとして登場する。

LATIN



▶情熱的なラテンのリズムが楽しめる。ステージ2で選べる曲で難所もちらほらと出現。お相手は南米出身の熱い血をたぎらせたサイ。

POPS



◀ステージ1で選択可能の、とってもキュートでラヴリィな感じの曲。ライバルは、服飾系のデザイン学校に通う18歳の女の子。

J-TEKNO



◀スピード感のあるテクノビートが楽しめる曲。ステージ1の曲だけど、難しいところもある。お相手は手はクールなテクノ系ミュージシャン。

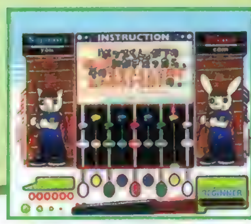
こんな風にして音楽をつくろう

STEP1 同じ色のボタンを押すの

画面の上から流れてくるPKが下の赤いラインと重なったところでボタンを押そう。流れてくるPKは全部で9種類あって、叩くボタンの色と対応しているぞ！



ニャミ 遊ぶことが好きなネコ。とっても明るくてひょうきんな性格。

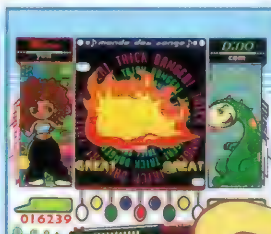


▶PKの流れてくるスピードは曲によって変化する。



ミミ 買い物が好きなウサギの女の子。ニャミとは仲良しでいつも一緒。

STEP2 オジャマに注意して！



▶邪魔はされるけど、邪魔はできないの。クヤシ〜ッ！

『beat〜』とは違って、うまく演奏していると右にいるライバルキャラが写真のような邪魔をしてくる。PKが見えなくなってしまうので注意して！



キング 歌も踊りも超一流の自称"音楽の王様"。派手な外見のわりに優しい。

もちろん 特製コントローラもあるよ!!



▲特製コントローラのサイズは、ヨコ約30センチ、タテ約15センチ。

これが「pop'n music」対応の特製コントローラ！ これさえあれば、アーケードの感覚そのままでプレイできるぞ。残念ながら、発売日や価格などの詳細は今のところ未定。でも写真を見てもわかるとおり、とにかく期待できる感じだネ!!



マリィ 元気いっぱい19歳の女の子。ダンスが好きでプロとしても活躍中。

STEP3 赤いラインを越えればクリア！

うまく演奏していると、画面下にあるゲージが溜まっていく。曲が終了した時点でゲージが赤いラインに達していればクリア！



▶クリアしたら次の曲にチャレンジ。

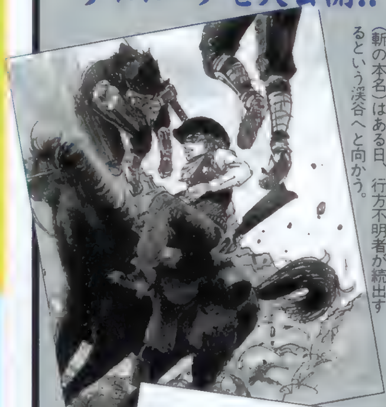
ACT

RISING ZAN ~THE SAMURAI GUNMAN~

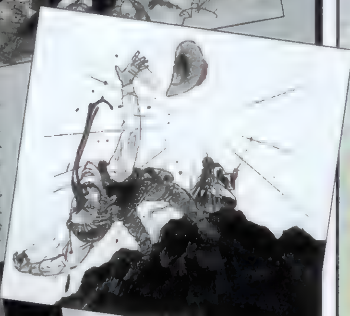
3月(予)
▶ウエップシステム
▶¥5,800
▶MC(1ブロック) AC(DS対応)

発売が徐々に迫り、期待が高まる話題の3D・ACT『ライジング ザン』。今回は無敵のヒーロー・斬の誕生秘話や注目のシステムを徹底大紹介!!

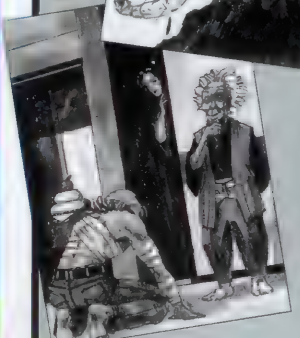
スーパーウルトラセクシィヒーローの誕生 プロローグを大公開!!



西部の田舎町で保安官見習いをしていたジョニー(斬の本名)はある日、行方不明者が続出するという渓谷へと向かう。



そして、そこで奇妙な格好の集団と遭遇。戦いに敗れて谷底へ落下する。



重傷を負ったジョニーはスズキと名乗る老人に命を救われ、彼のもとで剣術を学ぶ。そして、その日を境にスーパーウルトラセクシィヒーロー"斬"に生まれ変わる!

そして修行⬇の始まり

プロローグが終わると、練習ステージである"修行の間"へ移行する。ここでは、師匠のスズキがゲームの操作法を詳しく解説してくれるのだ。また、ステージの途中には罠が張り巡らされており、それも突破しなければならない。手応え十分なステージだ。



▲初心者に嬉しいチュートリアル形式で操作法を解説してくれるぞ。

刀と銃、2つの武器を手に戦う本格派ACT!



▼3Dポリゴンで構築されたフィールドを駆け巡り、敵を倒しながら突き進め!

なみいる敵を豪快な刀技で切り払い、巧みなガンテクニックで撃ち倒す壮快ACT見参!! アメリカ西部を舞台にニューヒーロー・斬(主人公)と邪悪な組織"邪火龍"との壮絶な戦いが今、始まる…。今回はヒーローとしての斬の誕生を描くプロローグ&イラストを公開! さらに、今作に盛り込まれた斬新なシステムの数々を紹介するぞ。



チェックポイント1 多彩な必殺技で敵を一掃!!

斬は特定のコマンドを入力することで通常攻撃よりも何倍も強力な必殺技を繰り出す。その種類は実に豊富で、なんと10種類近くにもおよぶのだ。また、下の画面写真を見てもらえばわかるように、エフェクトもドハデなものばかり! 威力も抜群で、並のザコ敵なら一撃で倒せてしまうほどだ。プレイヤーはこれらの必殺技を状況に応じて巧みに使い分けて、敵を倒していかなければいけないぞ。



▲画面左下に表示された青色のゲージ"スピリッツ"を消費して必殺技を出すのだ。

チェックポイント2 ハッスルタイムでパワーアップ!!

ハッスルタイムとは、敵を斬ったり、町の住人を助けることで溜まっていくヒーローポイントを消費して行う特殊行動のこと。これは⃝△ボタンで発動し、刀の攻撃力が上がったり、移動スピードが上がるなど、斬の戦闘能力が飛躍的にUPするのだ。



◀敵を倒してヒーローポイントを貯めて…。

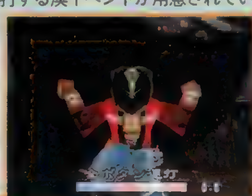


◀ハッスルタイムに突入!一気に敵をやっつけろ!!

ここが熱い!! 斬新かつ魅力的な4つのポイントをチェック!!

チェックポイント3 全ボタン連打 それが漢イベント

特定のステージには✚キーを始め、▢や△、⨂や◯など、すべてのボタンを連打する漢イベントが用意されている。特定のポイントでこのイベントは発生し、失敗するとダメージを受けてしまう。



▶ユニークな罠がいくつも用意されている。



◀全ボタン連打で画面中央のメーターが青一色になると罠を回避することができるのだ。

全力で連打せよ!

チェックポイント4 これで最期だ! トドメシステム

各ステージのボスを倒したあとも、全ボタン連打イベントに突入する。そのあと、さらに▢と⨂ボタンの連打やコマンド技を出すことで、トドメの技が決定される。まさに、最後を飾るにふさわしい渋い演出だ!



▲全ボタン連打で数10回におよぶ斬撃をボスへ繰り出したあとに…。



▶トドメの一撃でフィニッシュ! 最期にふさわしいカッコイイ演出も必見!!

SLG

有限会社 地球防衛隊

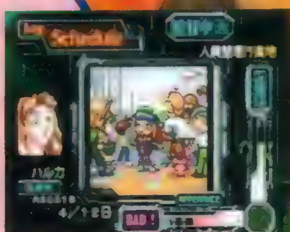
「ウルトラマン」シリーズでおなじみの実相寺昭雄氏を演出に、「ジャイアントロボ」のメカデザイナーである小林誠氏をメカデザインに迎えて贈る超豪華SLGの登場！

春予定
▶メディアリング
▶価格未定
▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

戦略SLG＋育成SLG＋会社経営SLG＝『地球防衛隊』

現実の世界で巨大ロボットを作ったら？ そんなコンセプトをもとに作られたのが、この『地球防衛隊』だ。プレイヤーは(有)地球防衛隊を運営しつつ、社員となる女の子たちを育成、そしてロボットや兵器を操り事故や事件を解決し、1年間で売上利益を200倍にすることが目的となる。ストーリーは女の子との恋愛があったり、『地球防衛隊』を乗っ取ろうとする謎の組織との対決があるなど、ドラマチックに展開。また、実相寺氏と小林氏の強力タッグにより、パワー溢れる演出とインパクトのあるメカデザインを堪能することができるぞ！

アイドル



▶歌のレッスンや射撃訓練などで、能力を上げよう。

女の子を育成して



▶隊員たちとのコミュニケーションを取ることも大切なのだ！

アイドル&防衛隊員に！

(有)地球防衛隊の資金集めの一環としてあるのが、アイドルの育成。女子社員たちをアイドルとして売り出すのも、大切なお仕事となるのだ。コンサートなどのアイドル活動をしつつ、平和も守る。女の子たちも大変だ。

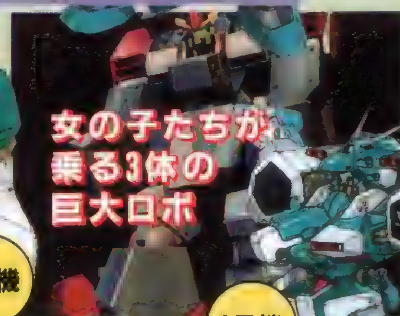
モトコ
ハルカ
アオイ
モエギ
ジーナ
チカ
ミキ

彼女たちが地球防衛隊員!!

巨大ロボット

2号機

正式名称：ディダクティ2号機。外装に強化プラスチックや木材を使用している。頭部にスピーカーを内蔵し、コンサートでも活躍！



女の子たちが乗る3体の巨大ロボ

1号機

正式名称：ディダクティ1号機。[illegible]

3号機

正式名称：ディダクティ3号機。背中にウイングが付いているが、ライトとスピーカーが内蔵されているだけ。空は飛べないようだ。

ロボを操り事件を解決

戦略SLGパート（つまり事件解決）部で活躍するのが、上で紹介する3体のロボット。これ以外にも、巨大ヘリやタンクなど、多数の兵器が登場する。どの兵器を実戦に投入させるか、誰をどの機体に乗せるかなど、それを判断するのも、プレイヤーしだいなのだ。



▶崩壊直前の高架を支える。被害を最小限に抑えさえろ！

SPG

実況パワフルプロ野球'98決定版

12/23
▶コナミ
▶¥4,800
▶MC(5ブロック)、AC(DS非対応)、2P対戦可

ホームラン競争、シナリオモード、サクセスモード高校野球編……今年、野球ゲームファンの話題をさらったあの『パワプロ'98』か、最新データをひっさげ華麗に復活する！

ファン待望の緊急発売決定！

『パワプロ'98』最新データ版登場



今年の夏に発売された『'98開幕版』のデータ更新バージョンが、早くも登場する！　今季のペナントレース終了を待って新たに更新された選手データや、ペナントレース後半の試合に絞ったシナリオモードなど、最新のデータが詰まって価格は¥4,800！　サクセスモードももちろん健在で、前作で作った選手データがそのまま使えるぞ。この冬も『パワプロ』で熱くなろう!!



▼選手データは最新、シナリオモードは一新。サクセスモードも、ほんの少しだけ調整されている。



◀サクセスならベイスターズの松坂君も実現!?



▶今年活躍した選手は、もちろん能力がアップしているぞ。

これが『決定版』のNewDataだ!!

1 '98ペナントレース終了時のデータを搭載!!

ペナント終了時のデータなので、『'98開幕版』では期待値まじりだった新人選手の能力もハッキリとデータ化された。惜しくも新人王を逃した巨人・高橋、2リーグ制以降の新人最高打率をマークした阪神・坪井は、大幅な能力アップを遂げている。『'98開幕版』と比較してみるとおもしろいかもしれないぞ。



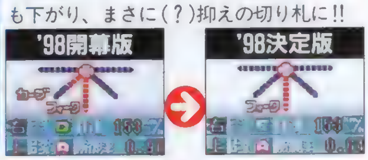
▲巨人・高橋は全体的に能力が高くなっているのだ。



◀巨人の投手陣からは、ガルベスと金石の名が消えている…。

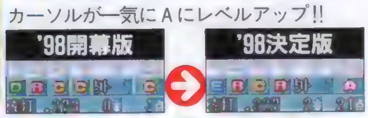
横浜・佐々木

変化球はフォークのみに変更。スタミナも下がり、まさに(？)抑えの切り札に!!



阪神・坪井

並みの選手データだった坪井は、ミートカーソルが一気にAにレベルアップ!!



2 '98ペナント後半の名勝負が「シナリオモード」に！

シナリオモードも一新し、ペナントレース後半の名勝負が収録された。横浜が日本一を決めた日本シリーズ第6戦、長嶋監督が初めて丸刈りで指揮をとった巨人VS広島戦、千葉ロッテ連敗脱出なるかと期待させながら逆転勝ちの洗礼を浴びせたオリックスなど、今年のプロ野球を沸かせた試合を再現しよう。



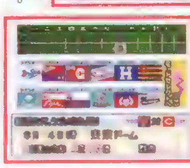


◀▲先頭バッターは駒田。試合を再現するなら、ライトフェンス直撃のツーベースを狙おう。

↑10・26横浜念願の日本一も再現！



▶長かった試合。満塁のピンチを抑えろ。



◀あのガルベス事件の翌日の試合でした。

CHECK!

サクセスモードに変更点はなし。でも、なんかちょっと違うかも…？

とくに変更点はなく、乱数（ランダム数値）をわずかに調整したバージョン。これにより大きく変わったと思われるのは、彼女に[illegible]しても「恋の病」になる確率が低くなった点だ。ほかにも微妙な変化があるかも？



「恋の病」になりにくいかも？

◀[illegible]



特殊能力が入手しやすいかも？

▶[illegible]

ACT

サイバーオーグ

春予定
▶スクウェア
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)
DS(AC非対応)

宇宙を舞台に、壮大なスケールで展開される3D・ACT『サイバーオーグ』。
本誌初公開となる今回は、最新画面写真&独自のシステムを一挙公開だ!!

スクウェアが放つハードSF・ACTの魅力を大紹介!!

この「サイバーオーグ」は、科学技術が発達した未来の宇宙を舞台としたミッションクリア型の3D・ACTだ。プレイヤーはタイプの異なる3人の主人公を操って、複数のフロアで構成された3Dダンジョンを駆け巡り、数々の敵と激しい戦いを繰り広げていくのだ。今回はこの危険なダンジョンに挑むキャラクターたちと、SFタッチの世界観を生かした魅力的なシステムの数々を紹介していくぞ。要チェック!!







▲オートマッピングなどのサポート機能も充実しているので、快適にプレイできるぞ。



▼各エリアへ、どのキャラクターを向かわせるかを選択することができる。それぞれのエリアには特徴があるため、キャラの選択も重要となってくるぞ。

フォシス
昆虫を思わせる外観が特徴的なフォシス。彼の得意技はボム攻撃で、俊敏な動きを活かして素早く目標に近寄り攻撃する。一定時間、空中を飛行することも可能だ。

ギガンテ
メンバー随一のパワーを誇るギガンテは、硬い壁でも一瞬にして破壊することができる。また、右腕に付けたアタッチメントに特殊武器を装備して、敵を殴り倒す。

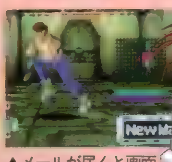
T.J.
ジェネシス号で唯一の地球人。マシンガンやショットガンなどの銃を武器とし、格闘術による接近戦も得意。スピードとパワーのバランスは、一番優れている。

プレイヤーをクリアへと導くナビゲーションシステム!

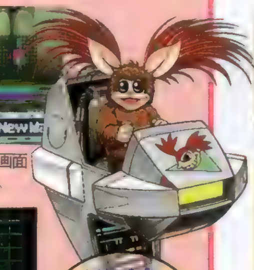
このゲームでは、各エリアを探索していると、ジェネシス号の仲間からエリア内での目的やヒントを伝えるメールが送られてくる。これで初心者でも、安心して快適にプレイできるのだ。



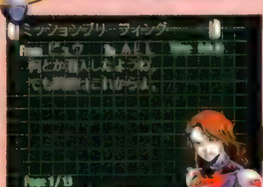
ピュウ
任務を遂行中のT.J.たちのナビゲーター役として活躍する勝ち気な性格の女性。



▲メールが届くと画面右下に着信が表示。



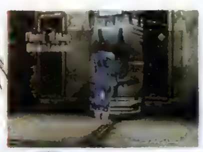
マイク
メール送信を補助するサポート役。外見とは裏腹に、30歳を越えるベテラン隊員。



▶メールの内容は、ハンドコンピュータに記録される。

3人の特性をフルに発揮して待ち受ける数々の難関に立ち向かえ!

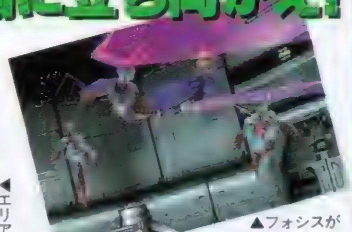
フォシスに飛行能力があるように、各キャラはそれぞれ独自の特技や特性を持っている。プレイヤーは、エリアの状況に合ったキャラクターを選択し、罠を回避したり仕掛けを解除したりしてダンジョンを突き進んでいくことになる。これらの特技をいかに使い分けるかが、ゲームクリアのカギになるのだ。



◀ダンジョンの全体マップは、コンピュータから入手できる。



◀エリアによっては特定の能力が必要とされる場所もあるぞ。



▲フォシスが持つ特性"飛行能力"。空を飛ぶ敵を迎撃するときやジャンプでは届かない場所に行きたいときにこの能力が威力を発揮する。

画面説明

LP&EPゲージ
LPは各キャラの体力、EPは武器を使用するために必要なエネルギーを示している。LPが0になるとキャラは倒れ、エリア外のマップに戻されてしまう。



マップ表示
上が自動的に記録された、フロア内のマップ構成、下が現在のフロア数を表示。

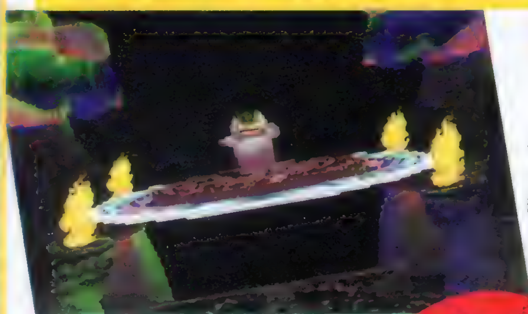
メール通信
ピュウから送信されたメールの着信を知らせる表示。メニューを開くと見られる。

SLG

モンスターファーム2

注目度も高い期待の『モンスターファーム2』の続報を、新モンスター情報とともに大紹介！　まだまだ不明な点も多い中、新要素をばっちりチェックするぞ!!

2/25
▶テクモ
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)、PS、2P対戦可



『MF2』5大要素を直撃！

ＣＤを読み込んでモンスターを誕生させる、その斬新なシステムが好評を博したモンスター育成ＳＬＧの第2弾。その続報を伝える今回は、『2』での新要素をピックアップして紹介していくぞ。さらに、今作で追加された新モンスターのプロフィールもあわせて紹介する！

なお、左の写真は新モンスターの〝モッチー〟の誕生シーン。この写真から推測できるように、画面のエフェクトなどが大幅に強化されているのも本作の特徴の１つ。システムの向上はもちろん、演出面でのパワーＵＰも期待できるぞ。



ナイトン
[illegible]



グジラ
[illegible]kg。大食いのため、誰にも飼われなくなり、[illegible]から姿を消してしまっているそうだ

1 モンスターの性格

今作の大きな特徴は、モンスター個別に性格が設定されたということ。性格は、〈良い〉、〈悪い〉、〈普通〉の3つがあり、それぞれが戦い方などに影響を与えるらしい。育て方によって、性格も変わるかも!?



◀〈悪い〉モンスターは、性格もキツければ、繰り出す技もキツ～イらしいぞ。

2 モンスターがいきいき動く！演出効果もバッチリ

町のシーンや育成シーンなど、すべてがポリゴンで演出される今作。前作以上にコミカルで、楽しいモンスターの動きを楽しめそうだ。また、育成の課題も、「体当たり」や「迷路脱出」、「すもぐり」などよりどりみどり。見ているだけで楽しくなっちゃう、そんなもののオンパレード。どう表現されるのか、気になるね。



▲「迷路脱出」に成功するグジラ。頭から潮を吹いちゃって、全身で喜びを表現。



▼これは「勉強」シーン。机にいるのは先生かな？

3 バトルシーンもより見やすくハデに！

育てたモンスターの力試しをする闘技場。このゲームの要ともいえるシーンなだけに、演出効果はよりハデになっているとのこと。また、モンスターが出す技も新技が多数追加されるらしいので、前作をやりこんだ人も新しい気分でバトルに臨むことができるね！

モッチーVSスエゾー「MF」アイドル対決





◀モッチーのつっぱりがスエゾーにヒット！はたしてその威力は!?

4 レアモンスターも健在！

前作で何かと話題を呼んだレアモンスター。『2』にももちろん、レアモンスターが用意されるのだ！　なお、現在モンスターについて判明していることは、全部で300体以上存在していることと、「1」のモンスターのすべてが登場するわけではなく、はぶかれるものもいるということ。現在確認されている「1」から継続して登場するモンスターは、スエゾーとゲル、そしてハムの3体。それ以外にどんなモンスターが出るのか、気になるところ。





ジョーカー
[illegible]スター。宙に浮いているため、その体重は不[illegible]られない。

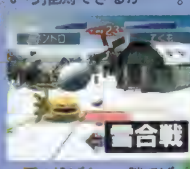
▲今回初登場のジョーカー。プロフィールから考えると、レアモンスターの可能性が高い!?



バジャール
ランプの中に住む妖精のようなモンスター。遊び好きのおちゃらけた性格で、都合の悪いことがあるとすぐにランプに隠れてしまう。身長は[illegible]、体重は[illegible]。

5 ミニゲームで育成がさらに楽しく！

今作の新フィーチャーなのが、このミニゲーム。育成の合間に挿入されるらしいが、効果などは一切不明。モンスターのパラメータＵＰ、性格を変えるなどなど、いろいろ推測できるが……。とても気になる存在だ。



▲雪の投げ合い。勝てばいいのか、勝たせるのか。



▼モンスターのパンチを受ける。筋力ＵＰ!?



▲モンスターと１対１のにらめっこ対決をする。ボタンで出す表情を決定するようだ。睨みを利かせろ！

はみ出し情報 『1』のデータが使える！

詳細はまだ不明だが、前作のデータが使えるとのこと。能力の継承などができたらいいね。

※画面は開発中のものです。

ACT

クラッシュ・バンディクー3〜ブっとび！　世界一周〜

横へ、上下へ、手前へ奥へ！　ステージ内を縦横無尽に駆けめぐる痛快ACT最新作!!
クラッシュくんの新アクションが追加され、手応え&面白さがバリバリアップなのだ!!

12|17
▶SCEI
▶¥4,800
▶MC(1ブロック)
PS(12ブロック)
AC(DS対応)

楽しさ詰まった人気ACTシリーズ最新作、いよいよ登場！

今や、PSの代表的キャラに成長したクラッシュくん。それだけに、『クラッシュ3』を楽しみにしている人も多いことだろう。しかも『3』は通常クリアがこれまでのシリーズ2作よりもカンタンになったので、初心者でも遊びやすくなっているのだ。基本的なゲームの流れは前作までと同様で、3Dのステージをジャンプや各種アクションで進んでいき、どこかに隠されているパワーストーンを探す…というもの。ボスステージをクリアするごとに使用できるアクションが増えていき、多彩なプレイが可能になるぞ。



◀▲新たな敵、エヌ・トロピー（上）の出現により、クラッシュは再び冒険に旅立つことに。

チェック1 新形式のステージが満載！



▲操作がアクセル&ハンドルに変わるバイクステージ。8人のライバルとデッドヒートを演じ、1位でゴールすればパワーストーンを獲得できる。白熱したレースが楽しめるぞ。



▲大空を飛び回るステージも登場。機銃の弾道がリアルなので、つい力が入るぞ。

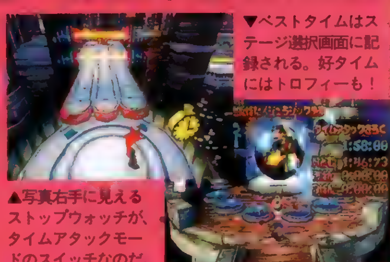


◀海底ステージは2D・STGの感覚に近い。ここにもドキドキの仕掛けがいっぱいだ。

チェック2 タイムを競って遊べば熱中度も100倍

己の限界にいざ挑戦!!

パワーストーン（各面に1個存在する）を獲得したステージに再び足を運んでみると、スタート地点にストップウォッチが出現。これに触ると、ステージクリアまでの時間を競うタイムアタックに挑戦できるぞ。もちろん、ここで出したベストタイムはメモリーカードに残しておける。読者のみんなが出してくれたベストタイムは「DPSコロシアム」のコーナーで募集するのでよろしくね。



▼ベストタイムはステージ選択画面に記録される。好タイムにはトロフィーも！

▲写真右手に見えるストップウォッチが、タイムアタックモードのスイッチなのだ。

ステージの箱も専用のものに変化

タイムアタックではC箱（コンティニューポイント）が存在せず、かわりに数字が書かれたこのモード専用の箱が登場。これを取ればその秒数だけ、時間の経過がストップする。



◀数字の書かれた箱は、タイム短縮の鍵を握る重要な存在。見逃すな！

このモードならでは！　コース攻略

今回新たに追加されたモードだけに、新鮮な楽しさがあるこのモード。同じステージでも、このモードで遊んでみれば、まったく違った攻略方法が発見できるに違いないぞ。



◀右へ行くか、左へ進むか？より早いルートを探すのも、このモードならではの楽しみ。



チェック3 心強い新兵器も追加!!

新しく追加された攻撃の中でも、特にユニークな「リンゴバズーカ」。照準を合わせて発射すれば、百発百中で敵にリンゴを撃ち込める。しかも弾数は無限なのだ。



▶通常攻撃の届かない離れた敵も、リンゴバズーカなら一撃！

SLG

火魅子伝～恋解～

3月(予)
▶博報堂
▶¥6,800(CD3枚組)
▶MC(1ブロック)

三世紀初頭の「九洲」にタイムスリップした主人公。現代に戻るには、亡国「耶麻台国」を復興させるしかない!? 古えの世界を舞台に、恋と戦乱の一大絵巻が幕を開ける!!

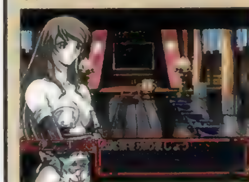
恋愛、戦術と2度おいしいファンタジーSLG!!

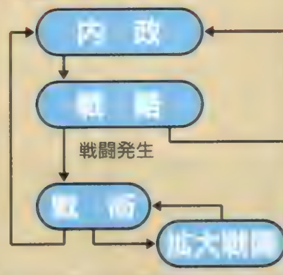
高度な戦略ＳＬＧと、ドキドキの恋愛ＳＬＧが見事に融合したハイブリッドＳＬＧ「火魅子伝～恋解～」。ゲームでは、耶麻台国復興を目指して狗根国と激しい領土争いをする中、登場する女の子たちとのさまざまな恋愛イベントが展開していくことになるのだ。今回は、新たに判明した、恋人候補となる３人の女の子の公開に加え、気になる戦術部分のシステムを、クローズアップして紹介するぞ。



ゲームの流れをCHECK!!

ゲームは内政や戦略を繰り返しながら領土を拡大していく戦略ＳＬＧ。大まかな流れは右の通りで、「内政」で次に攻める拠点などの方針を決定、「戦略」で各拠点にいるキャラを移動させる。戦略中に敵と遭遇すると戦術マップに切り替わり、バトルの開始だ。また、内政や戦略中には、女の子とのデートなどの恋愛イベントも発生するのだ。





新たに3人の恋人候補が判明!!



CLOSE UP

戦術シーンのシステムを紹介!!



◀基本的にキャラは自分の意思で戦う。命令もできるが、場合によっては言うことを聞かない場合も……。



▶マップ上でアイテムや方術を使うこともできる。これは命令しない限り使おうとはしない。

戦略マップで敵に遭遇した場合、マップが切り替わり、最大８部隊を指揮しての戦術戦となる。戦術戦では、基本的に部隊ごとに独自の意思で進軍するが、プレイヤーが任意で動かすことも可能だ。部隊には山地、森、飛行などの〝属性〟があり、それぞれの属性によって特定の地形での能力や移動力が変化していく。この属性をよく考えながら、部隊を展開していく必要があるぞ。制限時間内に敵将軍を倒すか、城を占拠すれば勝利となるのだ。なお、敵、味方の部隊同士が隣接した場合、迫力のある拡大戦闘シーンに切り替わるぞ。

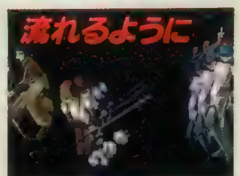
部隊同士が接触すると拡大戦闘へ!!

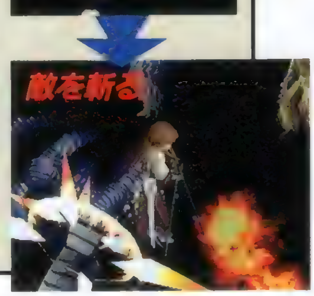
戦術マップで部隊同士が接触すると、３Ｄポリゴンで描かれた、拡大戦闘画面へと切り替わる。ここでは敵味方関係なく、素早いキャラからコマンド入力するという、リアルタイムバトル方式が採られているぞ。コンボシステムの採用（右側を参照）や、前衛、後衛の概念、パワーゲージを溜めての特殊技など、さまざまな要素が入り込み、白熱のバトルが展開されるのだ。



コンボシステムで大ダメージ!!

一度攻撃を与えると、相手はしばらく硬直する。この間に次の攻撃を加えると連続技になるのだ。また、３～４人が特定の攻撃を特定の順番でヒットさせると、コンボ技が発動。大ダメージを与えることができるのだ。なお、コンボ技は、部隊長が攻撃の最後を締める必要があるぞ。





AVG

ミスティックアーク ～まぼろし劇場～

妖精たちの持つ力を駆使して謎を解いていく注目のリアルタイムAVG！ 今回は「アーク」の秘密に迫る！

春予定	▶エニックス
	▶価格未定
▶MC(1ブロック)	

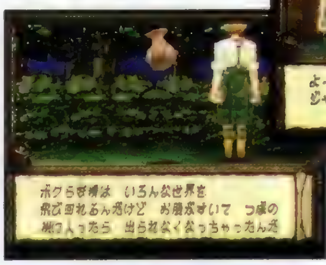
「アーク」の画面写真を初公開！

「ミスティックアーク」は、「アーク」と呼ばれる妖精たちとともに、さまざまな謎を解いていくAVG。静かな港町を訪れたサーカスの一座の座長「Mr.シルバーフィンガーチップス」によって奪われた、"大人たちが失ってしまった子供の頃の純粋な心"の化身である「7つのアーク」を取り戻すため、主人公は、彼の創り出した4つの別世界へ旅立つことになるのだ。今回は、アークとの出会いから、彼らの能力を存分に生かしたイベントまでを一挙公開！ アークの力を駆使して謎を解き明かす楽しさを感じとってほしい。



▼「勇気の妖精」との出会いのシーン。壺から出られなくなった彼を助けてあげると、いつでも彼を呼び出し、相手に勇気を与えることができる「勇気のカード」がもらえる。





▲外に出るのが恐くてドアを開けてくれないジャック。こんなときは、カードで「勇気の妖精」を呼び出そう。ジャックに勇気を与えれば、ドアを開けてくれるかもしれないぞ。



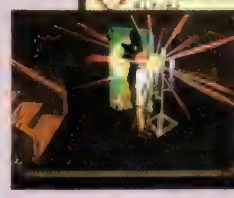
◀物に知恵を与えることができる「知恵のアーク」。物の気持ちがわかるのかな？

「アーク」の持つ、特殊な能力とは？

「アーク」とは、厳密にいうと妖精たちが数々の試練を経て成長した姿で、自らの持つ属性を力として使うことができる。仲間になった妖精たちをアークに成長させることが、謎を解き明かす近道かも。



▶火の属性を持った「勇気の妖精」がアークになると……。



◀火を使って、ろうそくを灯すことができる。

AVG

ミザーナフォールズ

失踪した少女エマの捜索を通して、平和な田舎町の陰の部分が明かされる……。新感覚のAVGが登場！

12/23	▶ヒューマン
	▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)	

失踪した少女の真意とは？

このゲームは、アメリカの田舎町「ミザーナフォールズ」で起こる少女失踪事件を解決していくリアルタイムAVG。クリスマスの朝、主人公マシューが密かに想いを寄せる少女、エマが突然失踪してしまう。プレイヤーはマシューとなり、エマの捜索に出るが、一見平和に見えるこの田舎町の陰で進行していた大事件に巻き込まれていくことに……。1つの町をリアルに再現したこのゲームは、天候や住民の行動も絶えず変化し、さらに住民たちと親しくなることで、捜索に協力してくれたり重要な助言をしてくれるようになったりもする。住民との信頼関係を築くことで、より深くゲームに入り込むことができるぞ。





▶警察署内にある掲示板には、町で起こった事件が張り出されている。こまめにチェックしてみよう。



▲目の前の対象に対して可能な行動が、右上のガイドアイコンに表示されるため、直感的に行動できるのだ。



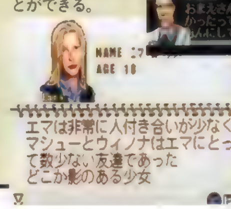
◀エマの失踪をきっかけに、町に事件が多発する。彼女の失踪とどんな関係があるのだろうか？

リアルに再現された人々の生活に注目！

このゲームの期限は12月25日から31日まで。この間、時間はリアルタイムで進行していくのだ。登場人物たちも時間にあわせて生活しているため、相手の都合を考える必要がある。車や電話なども活用し、効率よく捜索しよう。

▶エマの捜索を進めていくうちに、マシューの知らない彼女の裏の一面をうかがい知ることができる。





◀出会った人物や電話番号は、手帳に記録されるので、捜索に集中できるぞ。

AVG

EVE the lost one
イヴ・ザ・ロストワン

追う者と追われる者、正反対の立場の主人公を軸にストーリーが展開するAVGが登場!
今回は、壮大なストーリーの幕開けとなる序盤のストーリーを紹介するぞ!!

12|23
▶イマディオ
▶¥7,800(CD3枚組)
▶MC(1ブロック)
プレミアムディスク1枚同梱

絡み合う謎の果てに待つものは……?

内閣調査室の新人捜査官と爆弾テロリストという2人の主人公のストーリーが、交互に展開する「EVE the lost one」。この作品は、片方のシナリオを進めていくだけでは決してエンディングにたどり着けない「マルチサイト」というシステムを導入している。これにより、従来のAVGとは異なり2人の主人公の視点で1つの物語をたどっていくことができ、複雑に絡み合った奥深い物語を堪能することができるのだ。



◀2つの別の物語が、やがて一つに収束していく。

マルチサイトシステム「システムフラグ」とは?

本作は、片方のシナリオをある程度進めると、ストーリーの展開が止まってしまう。これが「システムフラグ」と呼ばれるもので、シナリオを進展させるための鍵は、もう一方のシナリオに隠されている。同じようなメッセージの繰り返しになったら、シナリオをもう一方に切り替えて、交互にストーリーを進めよう。



◀片方のシナリオを進めているだけでは、決して事件は解決しないのだ。



内閣調査室 新人捜査官

杏子編　研究員の怪死を追え!!

初登庁を翌日に控えた休日、杏子はショッピングを楽しんでいたところ、謎の爆弾テロに巻き込まれて不慮のケガを負ってしまう。翌日待っていた初仕事は、とある研究所員の怪死の調査だった。調査を進めるうちに、その研究所と先のテロに狙われた企業に繋がりがあることを突き止める。そして偶然、怪死した研究員の恋人だった女性と知り合うが……。



▲杏子の髪に花を挿す夏海。だが、このなにげない行動が後々に……。

桐野杏子

今春大学を卒業し、内調に配属されたばかりのバリバリの新人捜査官。まだまだ経験不足だが、持ち前の行動力とバイタリティで事件の解明に挑む。しかし射撃と機械の操作は大の苦手。



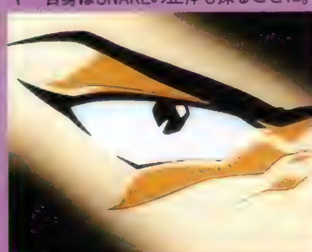
企業に対するテロ行為や、政治的犯罪を捜査する内閣調査室。その捜査官・杏子が主人公のこのシナリオでは、プレイヤーは杏子の視点から、怪死した研究員の身辺調査を始めることになるのだ。

杏子編

1つの物語を繋ぐ2つの視点

SNAKE編

プレイヤーにすら、その正体がわからずにシナリオが進展していく「SNAKE編」。こちらでは、杏子とは別の目的で、怪死した研究員の身辺を探っていくが、プレイヤー自身はSNAKEの正体も探ることに。





正体不明の爆弾魔

SNAKE編「記憶(メモリー)」はどこに?

▼ADONISと同じく「記憶」を探してSNAKEに接触する人物、モニカ。



ヤツの正体はいったい!?



▲SNAKEを脅迫する謎の人物、ADONIS。なぜかSNAKEの行動を、すべて見通してしまう。

周囲に認められない不満から、出来心で爆弾テロを起こしてしまったSNAKE。しかし、その行動は「ADONIS」と名乗る謎の人物によってすべて監視されていた。彼に脅迫されたSNAKEは、「記憶(メモリー)」と呼ばれる薬品を探し出すことを命じられるのだ。「記憶」は爆弾テロを起こした企業の傘下である研究所で開発されていたが、そこから持ち出した研究員が怪死したあと、行方がわからなくなっていた。SNAKEは研究員の恋人だった女性の所在を突き止めるが……。

スネーク SNAKE

杏子が巻き込まれた爆弾テロを起こした、外見・年齢ともに謎の人物。その正体はプレイヤーにさえ明かされていないが、「杏子編」に登場した人物の誰かがSNAKEの正体なのだ。



ACT

リングライズ

3Dのステージで待ち受けるトラップと敵の数々！
かわいい「リング」たちと協力して切り抜けよう！

発売日未定	▶アスキー
	▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)	

国の平和のため少年は旅立つ！

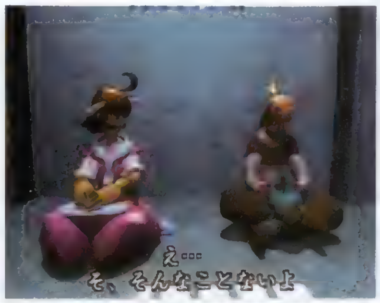
この『リングライズ』は、人と心を通わすことのできる伝説の動物・リングとともに３ＤのステージをクリアしていくＡＣＴだ。主人公ジンバルは、旅先で国の圧政に不満を持つ組織と出会い、彼らに協力することで一人前のリング使いとして成長をとげていく。この活躍の舞台となるのが、山あり谷ありの起伏に富んだステージ。ジャンプとリングによる攻撃を駆使して、トラップや敵を撃破していこう。また、ゲーム中には何匹かのリングが登場し、それぞれが異なる得意技を持っている。局面に応じて、自由にリングを選べるのだ。

▼主人公ジンバルにどこまでもついてくるリングたち。主人公のアクションは走ることとジャンプすることだけなので、敵への攻撃はすべて、リングを使って行うのだ。





▲敵の砦を破壊するために起こした雪崩に巻き込まれてしまったジンバルたち。雪崩よりも速く走って、安全な場所まで逃げきろう。こんな突発イベントもいっぱいなのだ。



◀ときおり、ムービーによる演出も挿入される。さらに物語を盛り上げてくれるぞ。

謎解きや育成も楽しめるゲーム展開

このゲームでは、謎解き、お金を払って行うリングの育成、体力回復の食料などの購入といった、ＲＰＧやＡＶＧのような要素もあり、ひと味違った楽しさが味わえるのだ。

▶フィールド上には謎もいっぱい用意されているのだ。





◀一定金額を払えばリングを成長させられる。

AVG

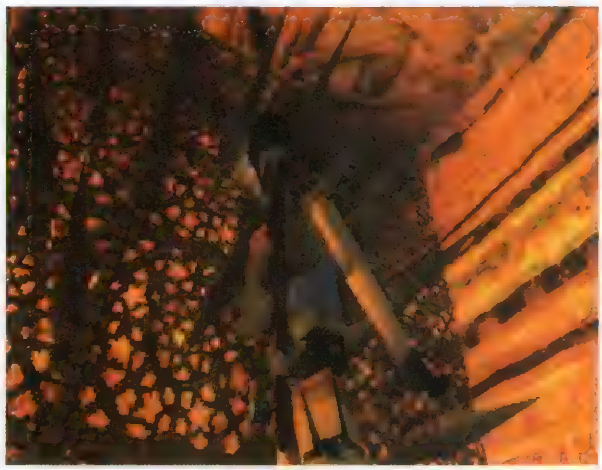
TOMB RAIDER Ⅲ トゥームレイダー3

3Dの遺跡を舞台に、女性冒険家「ララ」が大活躍！ 数々の新アクションで難関に挑め！

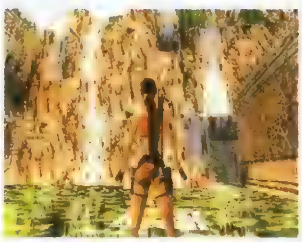
3/4(予)	▶エニックス
	▶¥6,800(CD2枚組)
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)	

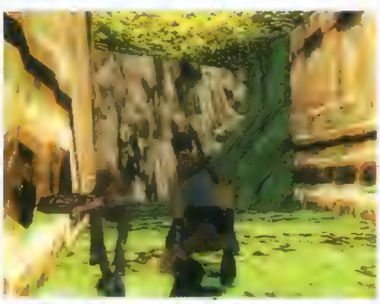
遺跡を巡る探索の旅へGO！

女性冒険家ララを操作して、３Ｄの遺跡を冒険して回る人気のアクションＡＶＧシリーズ『トゥームレイダー』。最新作となる「3」でも、ＡＣＴとＡＶＧを融合させたシリーズ特有の魅力はそのまま。高低差を利用した仕掛けや、高難度の迷路など、１つのステージごとの内容もさらに濃くなっていてるぞ。もちろん新要素も豊富で、「泳いでいるときに水流が影響を与える」、「橋などにぶら下がって移動できる」、「はって移動できる」などなど、さまざまなものが用意されている。また、「ステージ内の動物が重要アイテムを運んでいる」といった今までになかった要素も導入され、ゲームの緊張感をより一層高めてくれるぞ。



▶この滝のような、美しい自然の光景もいっぱい。森林だけでなく氷の洞窟なども登場するぞ。





▲カギらしきアイテムをくわえた猿を発見。放っておいたら、どこまでも逃げていってしまうのだろうか？



◀シリーズ恒例、面クリア後のデモシーン。ララの活躍を鮮やかに描き出してくれる。

アスレチックでテクニックを磨け!!

本編とは別のオマケ的要素として、「ララの家」も再登場した。アスレチックコースでは「3」ならではの新アクションも加わって手応え充分。さらに、ベストタイムをメモリーカードへセーブすることも可能になったのだ。

▶調度品が陳列された部屋。シリーズのファンなら見覚えのあるオブジェも並んでいるぞ。





◀庭のアスレチックコースもバージョンアップ。ここで新操作をものにしよう。

RPG

スーパーヒーロー作戦

今回はおさらいの意味で、ゲームの根本的な魅力を再確認。それに併せて、超懐かしのヒーロー「快傑ズバット」の実写ムービーを初公開だ！

1|7（予）
▶バンプレスト
▶¥6,800
▶MC（3ブロック）

新旧のヒーローが集結する夢のRPG!



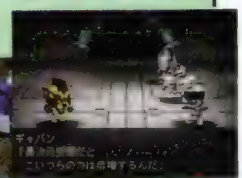
◀ゲームオリジナルの主人公を中心に、ストーリーは展開していく。

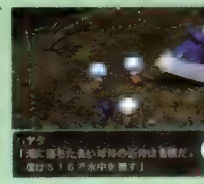
「ウルトラマン」に代表される懐かしの特撮ヒーローから「ガンダムW」「Gガンダム」に登場した新世代のガンダムまで！ 新旧のヒーローたちが活躍する超豪華なRPG、それが「スーパーヒーロー作戦」だ！ 今号ではストーリーを盛り上げるCGや実写のムービーと、迫力のバトルの両面から、ゲームの魅力に迫る!!

地球圏の平和を守るため ヒーローたちと共に戦うのだ！

ゲームはシナリオが進行するフィールド画面と、敵と戦う戦闘シーンの2つで構成される。ストーリーの中で、主人公は多くのヒーローたちと出会い、力を合わせて巨大な悪に立ち向かうのだ！

▼原作のエピソードもふんだんに盛り込まれている。





▲作品を超えた、ヒーローたちの共演だ！

CG&実写のムービーが ストーリーを盛り上げる！

ヒーローの初登場シーンや、モビルスーツが発進する場面といったストーリーの山場では、CGや実写のムービーが場面の雰囲気を盛り上げる！ 左の「ズバット」のように、特撮系ヒーローの変身シーンは、原作の映像を取り込んだ実写ムービーが流れるのだ!! もちろん、CGムービーもBGMや決めゼリフが原作そのままだぞ！





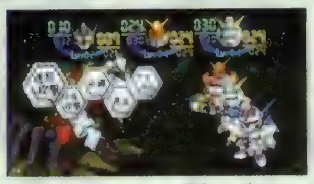
◀臨場感あふれるハイクオリティなCGムービーは必見！



▲科学特捜隊の村松キャップのかけ声を合図に、ビートル号が発進！ 原作ファンならおなじみのシーンだ。

悪の怪人、怪獣を相手に ヒーローたちのパワーが炸裂！

戦闘が発生すると、SDサイズながらもけっして原作にひけをとらないヒーローたちが戦うバトルシーンに突入！ おなじみの必殺技や合体攻撃などを交えた、ド派手なバトルが繰り広げられる!! イベント戦闘には会話や視点切り替えなどの演出も入るのだ。



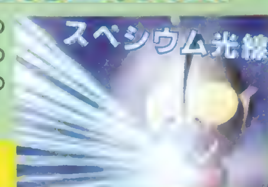
▲さまざまなコマンドを駆使して戦っていく、戦術性豊かなバトル。



▲TP（テクニカルポイント）がたまると必殺技が使用可能に！ これでトドメだ！

カットインムービーが 必殺技の迫力を完全再現!!

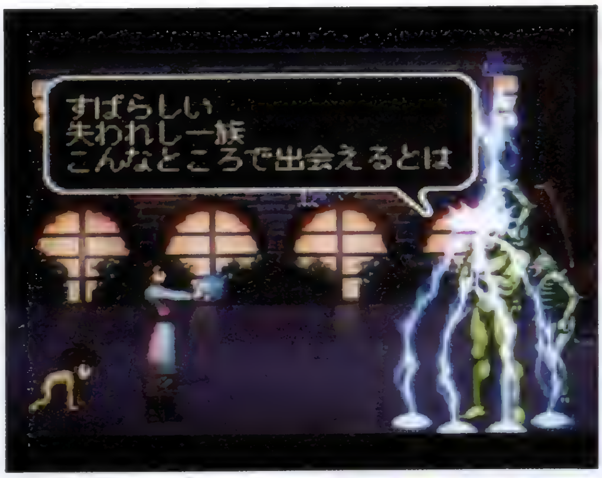
ヒーローが必殺技を使うと、原作そのままのBGMと決めゼリフで迫力満点のカットインムービーが流れる。バトルの雰囲気をグッと盛り上げてくれるのだ！



▲ウルトラマンジャックのスペシウム光線が炸裂！ キャラの必殺技にはすべてカットインムービーが入る。



▶SDではあるが、大胆な構図のCGで迫力ある映像に！



ちっぽけラルフの大冒険

ACT

トラップ回避、隠しルート探索、点数稼ぎなどなど…、ACT本来の楽しみが詰まった期待作がついに登場!!

3月(予) ▶ニュー ▶¥5,800(予)
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

正当派ACTの集大成!

舞台は魔族がはびこる世界。主人公ラルフは、魔法をかけられ子どもの姿になるが、そこに唯一魔族と対抗できる伝統の聖剣が現れ…。このゲームは、小さな勇者と魔族の戦いを描いた、2D横スクロールACT。襲いかかる敵を切りまくり、ステージクリアを目指すのだ！　ステージは砂漠や氷山、飛行戦艦など、計8つ。それぞれに変化に富んだ罠が仕掛けられているぞ。各ステージの終わりには個性的なボスキャラが登場して、対戦ACT風バトルも。シンプルな操作とスピーディな展開が気持ちいい、気軽に遊べる1本だ。

▼剣を使ったファンタジーACTではお約束の"下突き"。罠が複雑化する後半ステージで必須となるテクニックの1つだ。タイミングを計って頭上から強襲しろ！





▲場所によっては縦スクロールに切り替わる箇所もある。テラスを徘徊するザコ敵に注意しつつ、華麗なジャンプでロープを上れ！　隠しアイテムも見逃すな。



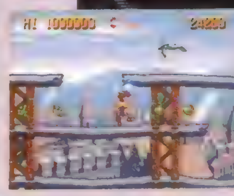
◀巨大な鉄球の挟み撃ち！　攻撃パターンを見極めて、反撃のチャンスをつかもう。

フルーツボーナスで高得点をを狙え！

本作ではフルーツボーナスによる点数稼ぎも魅力の1つ。各ステージには、通過すると出現するフルーツが多数用意されているぞ。特に、怪しげな隠しルートは要チェック！



▶階段の手前で大ジャンプ。この先に別の道が……。



◀すべての隠しボーナスを見つけだそう。

バトルアスリーテス　大運動会GTO

ACT

「大運動会」出場を賭けて、過激な最終試験がスタート!　宇宙[illegible]子を目指して乙女たちは走り続ける。

1/14(予) ▶インクリメントP ▶¥5,800(予)
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

ルール無用のコミカルレース

ゲームから生まれて、TVなどでも話題になった「大運動会」が、コミカルなACTになって帰ってきた！　プレイヤーは神崎あかりを始めとするおなじみのキャラを操り、起伏に富んだトラックを走り抜ける。レースは1対1の直接対決。途中登場する、ハードルやプールなどは、スライディングやジャンプ、スイミングで切り抜けるのだ。ただし各キャラには「スタミナゲージ」が存在し、ゲージが尽きると立ち止まってしまう。そのため、瞬時の判断力とペース配分が勝利のカギとなるぞ。もちろん、実力行使でライバルを蹴落とすといった、「大運動会」ならではの過激なルールも再現。ライバルを蹴散らし、優勝を目指すのだ！





▶トラップまみれのストレートトラックには水泳もある。ちなみに、ここは極寒のシベリア…。



▲タイミングを合わせてショルダータックル！　勝負の世界は容赦なし、ライバルは力で蹴落とそう。



◀OPムービーも要チェック！　制服やブルマ姿からして、どうやらOVA版の設定らしい。

過激なレースを演出する3つのモード

多彩なモードも特徴。「ストーリー」ではあかりとライバルたちの会話(漫才？)が、「ノーマル」ではお気に入りのキャラを使っての勝負が楽しめる。走りを極めた人は、「タイムアタック」で記録に挑戦することもできるぞ。



▶キャラによって、スピードやスライディング、ダッシュなどの能力に差がある。



◀浪花のトップアスリート、一乃のギャグも、天然ボケのあかりには通用せず。

経営SLG

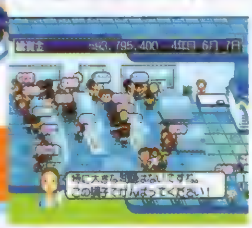
テーマアクアリウム

12|17
▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア
▶¥5,800
▶MC(5ブロック)、PS(5ブロック)

話題のポケステにもいち早く対応した『テーマ〜』シリーズの最新作も、いよいよ発売間近! 今回はかわいいイルカの育成と、手応えのあるSLGパートを紹介するぞ!!

経営&育成が楽しめる水族館SLG!!





このゲームは、水族館を舞台にした本格的SLG。プレイヤーは、決められた資金をもとに、広大な敷地に水槽や設備を設置し、魚を集め、スタッフを育成・発掘し、水族館を経営していくのだ。また、イルカを調教していけば、イルカショーだって開催できるぞ。創造力と経営センスを生かし、すべてのお客さんを魅了する水族館を作ろう。

◀「テーマ〜」シリーズでおなじみのお客さんキャラも、もちろん健在。

注目のイルカ調教パートを紹介!

イルカに演技を覚えさせれば、イルカショーを開催できるようになる。今回は、PS本体とポケステによる2種類のイルカ調教を紹介しよう。



PS本体での調教

ゲーム中は1カ月に1度、1匹につき10分間、イルカを調教することができる。調教中のイルカには、空腹度、集中度、信頼度という3つのパラメータが存在し、これらに気を配りつつ演技を指示していくことになる。そして、指示通りの演技ができたらほめ、失敗したら指導をする……これを根気よく繰り返して少しずつ技を覚えさせるのだ。

調教の流れ(ノーマルジャンプの場合)

①指示



▲ここでは、ノーマルジャンプを例にとって説明しよう。イルカに指示を与えると……。

成功

②準備段階



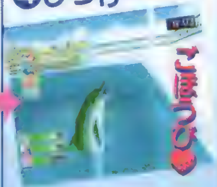
▲一度深く潜ったあと、水面目指し勢い良く泳ぎ出した!

③演技!



▲水面にしぶきを散らし、華麗にジャンプ! キマッた!!

④しつけ

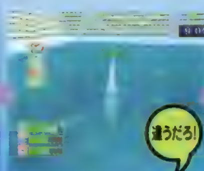


▲上手くできたらエサを与えたり、なでてほめてあげよう。

失敗…



▲んっ!? 潜ったと思ったら、急に脱力して浮かんできたぞ。



▲尾ビレを出してヒラヒラ〜…って、それは「逆立ち」!

教育的指導

指示通りできなかった困ったイルカは、厳しく叱ってしつけるのだ。



ポケステでの調教



ポケステを使えば、PS本体とはひと味違ったミニゲームによる調教が楽しめるぞ。ジャンプやダンスなど、各ゲームの結果に応じてIQや器用さといった能力などを鍛えることができるのだ。もちろん育成結果は本体に反映されるぞ。

表情もこんなに豊か!!



▲ちょっとゴキゲン斜め!? ▲マンタとの遭遇も……。 ▲疲れてヘロヘロですぅ。 ▲ゲーム失敗でダメな感じ。

調教コマンドの一部を紹介

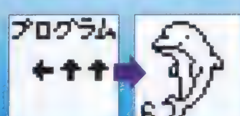
ジャンプ

スロットで数字をそろえて、出た目の高さだけジャンプ!



ダンス

指示された矢印通りに方向キーを押して、上手にダンス!

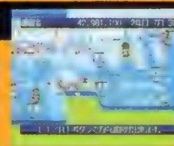


★シリーズでもおなじみの★ 設置&経営パートも超盛りだくさん!!

お客さんを集めるには、センスある設備の設置と人気の魚を集めることがカギとなる。ほかにも、魚の健康やスタッフの管理、機材の調整など、目が離せない仕事がいっぱい!

施設設計

水槽の間隔をあけたり、順路標識を設置したり……。気持ちよく鑑賞できる施設を作ろう。


▲バリエーション豊かな水槽が用意されている。

運営管理

エサは足りているか? 水温は大丈夫か? 水槽画面にすれば、魚の「気持ち」が見られる。


▲何やら元気がないと思ったら、エサ不足らしい。

経営

入場料金など支出のバランスを調整して収入を増やし、水族館をどんどん拡張していこう。


▲シリーズではおなじみの交渉シーンもあるぞ。

研究開発

水槽や船、ポンプなどの設備開発も重要な仕事。勉強会でスタッフの能力も上げられるぞ。


▲楽しい水族館を作るためには投資も必要なのだ。

出漁

スゴロク風の出漁シーン。漁でしか手に入らない珍しい魚も用意されているらしいぞ。


▲魚群探知機を使って、漁場を探していくのだ。

※画面はすべて開発中のものです。

カルドセプト for PlayStation

TBL

ボードゲームにトレーディングカードゲームの要素をプラスした意欲作が登場！

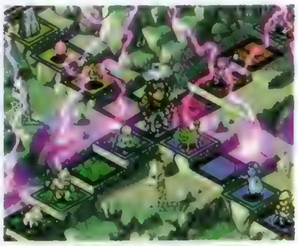
春予定 ▶メディアファクトリー ▶価格未定 ▶MC(ブロック数未定)、4P対戦可

カードバトルとTBLの完成形

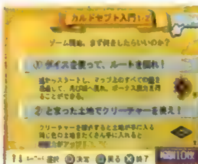
「カルドセプト」は、ダイスの出目に従ってマップを周回しながら、止まったマス（土地）を占領したり、戦闘で相手のクリーチャーを倒したりしながら自分の魔力を高めていくボードゲームだ。土地を自分の領土にするには、魔力を消費して手持ちのカードからクリーチャー（カードに宿るキャラ）を召喚し、その土地に配置していく。また、カードには魔法による攻撃ができるスペルカードや戦いをサポートするアイテムカードなどが用意されており、戦闘では高度な駆け引きが楽しめるぞ。



▲ソーサラーの魔法が敵を襲う！ 美しくも激しいエフェクトがバトルを一層盛り上げてくれる。



▲スペル攻撃サンダーストームを使ったところ。相手の苦手な属性の攻撃を仕掛けるといった戦略性もあるぞ！



◀ゲーム内に用意されたマニュアルは、いつでも参照できるので、初心者でもプレイしながら自然にルールが理解できる。



▶COM戦や対人戦で勝利すると、相手の持っているカードがもらえる。すべてのカードを集めるのも楽しみの1つだ。

Parlor! PRO6 パチンコ実機シミュレーションゲーム

TBL

大人気のパチンコ台「CR柔キッズ」と「CR冒険島」を完全再現！

2/11 ▶日本テレネット ▶¥5,200 ▶MC（1ブロック）

パチンコとSTGの魅力が合体！

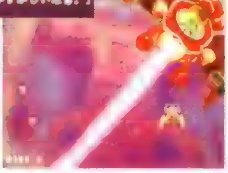


▲実機の完全再現だけでなく、シリーズ恒例の釘調整や確率変更といった細かい設定変更も可能。

本物のパチンコ台を精密にシミュレートした「パーラー！プロ」シリーズの第6弾が登場！ 今作は、マスコットキャラ柔ちゃんの柔道ワザが見モノの「CR柔キッズ」（京楽産業）と、愉快なリーチアクションがファンを魅了する「CR冒険島」（三洋物産）を完全再現。また、シリーズでおなじみの、パチンコで稼ぎながらストーリーを進めていく「ホールモード」では、なんとSTG要素を採用。パチンコとSTGのドッキングで、新たな打つ（撃つ）楽しみが味わえるぞ。



◀「ホールモード」は、伝説の「黄金の玉」をめぐって、宇宙を揺るがす奇想天外な物語が繰り広げられる。



▶パチンコで勝利を収めると、STGシーンの自機を強化できる。武器は"パチンコ玉"なのだ！



▲メインデジタルの部分の楽しい絵柄も、画面いっぱいに拡大して鑑賞できる。パチンコ店での、あの興奮がよみがえるぞ！

Fighting Eyes

対戦ACT

リアルファイトを追求した、新感覚の本格派3D対戦ACTが登場！

12/17 ▶ソラン ▶¥6,800 ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

12人のファイターたちの頂点を目指せ！

この「Fighting Eyes」は、格闘家世界一を決める大会"ワールド・ファイターズ"での優勝を目指し、12名のキャラが激突する対戦ACT。ユニークな動きを見せるピエロの少女や、忍術を使う覆面の男など、キャラの設定や流派の奇抜さが見どころだ。また、一撃必殺の威力を持つ「バーストコマンド」を始め、多彩な技が用意されているぞ！



◀振り向きつつ蹴りを出す「ピエロ」。使用する技も個性的だ。

花札・リアル3D

TBL

「こいこい」と「おいちょ」の2通りのゲームが楽しめる、PS花札の決定版！

発売中 ▶ポニーキャニオン ▶¥4,800 ▶MC(1ブロック)

好きな設定のもとに花札を楽しもう！

「花札・リアル3D」は、取り札で役を作っていくおなじみの「こいこい」と、トランプのブラックジャックに似たルールの「おいちょ」の2種類のゲームが楽しめる。対戦形式も、自分の持ち点がなくなるまでゲームが続けられるアーケードモードと、それぞれが得意な戦法を持った、個性的な5キャラのと対戦が楽しめる勝ち抜きモードが用意されている。



◀細かくルールを決められるので、自分好みの設定で楽しめるぞ。

アクチュア アイスホッケー

SPG

NHLの猛者たちが、オリンピックに参戦！ 世界最強のチームはどこだ！

12/17 ▶コナミ ▶¥4,800 ▶MC（1ブロック）4人同時対戦可

金メダルを目指し氷上の戦士たちが激突！

「アクチュア アイスホッケー」は、世界19カ国のナショナルチームに加え、NHLのプロ選手も登場するアイスホッケーゲーム。長野五輪を舞台に金メダルを狙うオリンピックモードや、友だちとの対戦が楽しめるフレンドリー（練習試合）モードなど、ゲームモードも充実！ フルポリゴンで再現されたフィールド上で、熱い戦いが楽しめるぞ！



◀体と体がぶつかり合う激しい試合展開は、まさに氷上の格闘技。

頭文字D（イニシャルD）

RCG

マンガやアニメで大人気の「頭文字D」が、RCGとなってPSに登場！

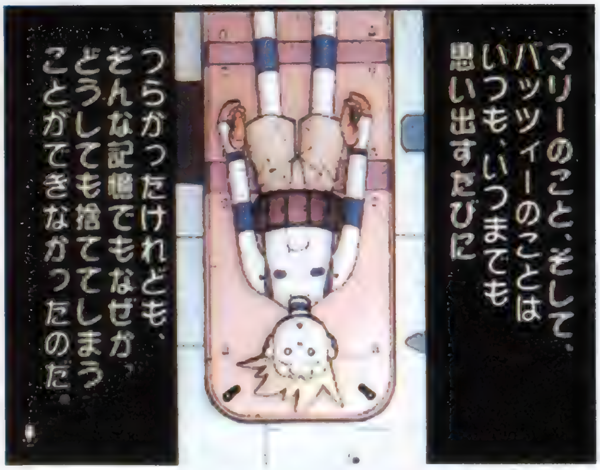
1/7 ▶講談社 ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、NC、2P対戦可

「拓海」になりきって峠を攻めろ！

ヤングマガジンに連載され、アニメにもなった公道レースコミック「頭文字D」が、RCGになって登場！ プレイヤーは、主人公「藤原拓海」になって、峠コースをバリバリのドリフトで疾走することになる。また、アニメでもおなじみのキャラたちが総出演するストーリーモードや、自由にコースを選べるフリーランモードもファンならずとも見逃せないぞ。

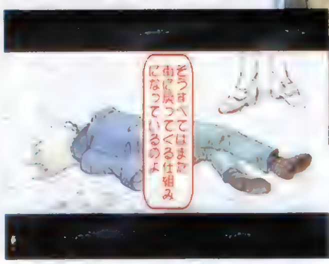


◀激しいデッドヒートを通して、アツいドラマが味わえるぞ。



▼その内部のみで完璧に完結した街の姿に疑問を持った主人公は、居住区外の砂漠地帯へと足を運ぶが、磁気嵐に体を侵されてしまう。倒れた主人公のもとに現れた人物とは…？





▲妻の浮気が原因で離婚することになった2人。赤ん坊のバッツィーを処分しなければならないという事実に抵抗感を覚える主人公だが、妻のマリーの判断はドライだった。

ETC

2999年のゲーム・キッズ

プレイステーション・コミック待望の最新作
小説でもマンガでもない独特の世界を味わおう！

12/23	▶SCEI
	▶¥2,000
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)	

機械の街の不思議な現実！

「PSコミック」は、コントローラのボタンをクリックしていくことで物語を読み進めていく、新しいタイプのソフト。シリーズ最新作にあたる本作は、人気作家、渡辺浩弐氏が原作を手がけており、従来のゲームにはなかった不思議な魅力を味わうことができるのだ。気になるストーリーは、ロボットの街で暮らす主人公が、現実のあいまいさに違和感を抱き、その謎を解き明かしていくというもの。登場するキャラクターはユニークかつリアル。サウンドノベルともデジタルコミックとも違う斬新な表現は要チェックだぞ。

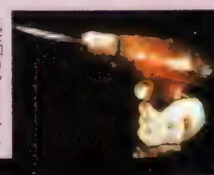


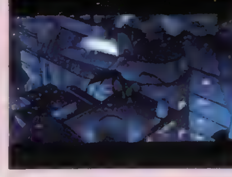
◀ジャンク屋のパウ。顔の模様は彼の過去と関係があるらしいのだが…。

新しいスタイルの映像表現に注目！

この作品では、場面ごとにさまざまな表現方法が混在し、ストーリーに奥行きを与えている。CG、アニメ、実写、そして文字の表示が、実に効果的に使われているのだ。

▶突如カットインしてくる実写映像が衝撃的。





◀3Dレンダリングアニメの美しい夜景。

SLG

もっと！にゃんとワンダフル2

かわいい犬や猫を育てる喜びが味わえる
ペット育成SLG第2弾！

2月(予)	▶バンプレスト
	▶¥5,800(予)
▶MC(1ブロック)	

テレビの中でペットを飼おう！

この「もっと！にゃんとワンダフル2」は、ペットを育てる育成SLG。エサをやったり遊んだり、ときには厳しく叱ったりしながら、モニターの中で動き回るペットの反応を見て楽しもう。登場するペットは、犬9種類と猫13種類の全22種類。今作では最大8匹までのペットを同時に飼育することができるぞ。さらに、新しい要素として、ペットを競技会へ参加させることもできるようになった。各種のドッグショーやキャットショーで高得点をマークすれば、世界大会への道も開けるぞ。しかも、前作のプレイデータを使用して、愛着のあるペットとまた遊ぶこともできるのだ。育て方しだいではトップブリーダーも夢じゃないぞ！





▶1匹ごとにスケジュールを設定。犬や猫の1日の行動をあらかじめ決めておくことができる。



▲画面左下のアイコンで、ペットとの触れ合いを楽しむのだ。ブラッシングはペットが喜ぶことの1つ。



◀実写のムービーも収録。ポリゴンで描かれたペットとどちらがかわいいかな？

2Dモードもかわいいぞ！

今作では通常の3Dモードに加え、新たに見下ろし視点の2Dモードを追加。室内の間取りや、部屋の外へ出ての散歩を楽しく再現している。たまには、デフォルメされたペットたちの行動を温かく見守ってみよう。

▶散歩中に近所の猫と出会ったりすることもある。反応が楽しみなのだ。





◀家の中を2Dモードで見たところ。アイコンなどは3Dのときと同じだぞ。

SPG

全日本プロレス～王者の魂～

豊富なモードとカンタン操作で
プロレスを遊び尽くせるSPG！

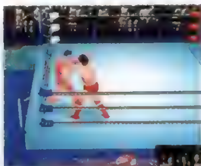
3月（予） ▶ヒューマン ▶価格未定
▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）

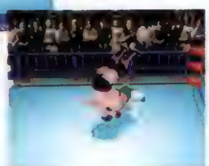
「全日」がリアルによみがえる！

「全日本プロレス～王者の魂～」は、馬場、三沢、川田などおなじみの選手が登場する、リアルなプロレスゲームだ。ゲーム中で選べるモードも、エキシビション、バトルロイヤル、リーグ戦など多彩。なかでも「五冠王の軌跡」モードは、練習によるパラメータアップが可能なＳＬＧ色の強いモード。スケジュールにしたがって試合をこなし、優勝を目指そう。また、オリジナルのレスラーを作成し、各種モードで戦わせることも可能だ。もちろんオリジナルレスラーも、練習で強化できるぞ。


▲全日本プロレスの人気選手が実名で登場！　御大ジャイアント馬場も参戦、激戦は必至だ!!


▲プロレスの楽しみの１つ、入場シーンも完全再現。音楽や選手たちのしぐさも本物ソックリだぞ。


◀つかみからの多彩な攻防も本作の特徴の１つ。技をかけられても、対応するボタンを押せば返すことができるのだ。


▶各選手の投げ技もリアルに再現。写真は、三沢がダブルアーム・スープレックスでハンセンをブン投げたところ。

SPG

バス釣りに行こう！

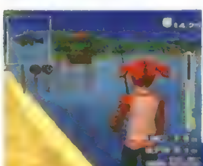
リアルな釣りを楽しめるだけでなく、新モードでバスの気分まで味わえるSPG！

99年予定 ▶バンプレスト ▶¥5,800
▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）

リアルかつナチュラルなバス釣り!!


▲水中のバスの様子がリアルに映し出される。臨場感バツグンのプレイが楽しめるぞ。

豊富なモードの数々で、バス釣りの魅力をじっくり味わえるゲームが登場！　ゲーム中で選択できるモードは、自由に釣りの環境を設定できる「フリーフィッシング」、３つの湖を舞台に開催されるトーナメントに出場する「ストーリー」そしてバスの気持ちを味わえる「フィッシュビュー」だ。この「フィッシュビュー」は、プレイヤーがバスを操作し、小魚を食べて成長していくというもの。間違ってルアーを食べて釣り上げられるか、餓死してしまうとゲームオーバーだぞ！


◀勝ち進むことでクラスが上がり、上級のトーナメントに進める「ストーリーモード」。


▶「フリーフィッシング」では、天候だけでなく風向きや水温の調節も可能なのだ。



▲釣り具メーカー「ダイワ精工」の協賛により、実際の釣り具がゲーム中で再現されている。

ETC

CINEMA英会話シリーズVol.1 天国に行けないパパ

映画を見ているうちに英語が勉強できる！
豊富なモードで目的別に学べるぞ！

1/14 ▶サクセス ▶¥6,800（CD3枚組）
▶MC（1ブロック）

映画で学べる英会話!!

このゲームは、映画を見ているうちに英語を学べるという一風変わったもの。役柄を演じる「ロールプレイプラクティス」を始めとする、４つのモードが用意されているので目的に合わせて選択できる。しかもプレイ中に早送りや辞書機能などをワンタッチで呼び出せるのだ。今回の第１弾は、ひょんなことから国民的英雄になってしまった警官の物語だぞ！


◀字幕は、プレイしながらでも英語／日本語の切り替えができる。

SLG

ゲームソフトをつくろう

ゲームメーカーの悲喜こもごもを味わえるソフト制作シミュレーション登場！

1/28（予） ▶イマジニア ▶¥5,800
▶MC（2ブロック）

100万本タイトルをキミの手で！

ゲームメーカーの経営者となって、大ヒットを目指すＳＬＧ。まずは制作タイトルのジャンルを決定し、そのジャンルでのNo.１を達成すると次々に制作可能なジャンルが増えていく。クリエイターはそれぞれ得意分野が異なるので、制作タイトルに応じてチームを編成しよう。ゲームが完成すれば、雑誌による厳しいレビュー（笑）が待っているぞ！


◀開発者たちとのコミュニケーションが制作に影響を与えることも。

ACT

超戦闘球技ヴァンボーグ

近未来の世界で、ビーチバレーが過激に進化！
カンタン操作でド迫力の必殺アタックが炸裂!!

2/18 ▶ヘクト ▶¥5,800
▶MC（ブロック数未定）

超興奮の新型格闘球技・誕生！

ビーチバレーをもとにしたＡＣＴ。選手が自動でボールを追いかけるなどの、新機軸が用意されている。操作で重要になるのはボタンのタイミングだけなので、ＡＣＴが苦手なキミでもド迫力の必殺アタックを繰り出せるのだ。登場するチームは、忍者やレスラー、アイドル出身者と個性派ぞろい。試合に勝利すれば賞金が手に入り、選手の強化も可能になる！


◀画面下部のゲージを使用することで必殺技アタックが使えるぞ。

SLG

パチスロ帝王～ビッグウェーブ・ピカ吾郎・BBジャンキー7～

最新データ搭載の人気機種が続々登場！
こいつで実機を研究しよう！

1/28 ▶メディアエンターテイメント ▶¥5,800
▶MC（1ブロック）、PS（2ブロック）

最新データ満載のリアル志向パチスロ！

人気機種「ビッグウェーブ」「ピカ吾郎」「ＢＢジャンキー７」の３機種を搭載したパチスロＳＬＧ。各種機能も充実しており、ゲーム中のプレイデータをグラフで表示したり、リールの回転スピードや取りこぼしの通知など自由に設定できるぞ。また、ポケットステーションに対応しているので、「ピカゴロウの設定判定ゲーム」で遊ぶこともできるぞ。


◀実機のデータを忠実に再現、ホールの興奮がよみがえるぞ。

RPG

アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)

人気SLGの最新作はなんとRPG！ おなじみの守護聖とパーティを組んで戦おう！

2/4 ▶コーエー ▶¥6,800、プレミアム版¥8,800 ▶MC(2ブロック)

あこがれのあの人と旅に出よう!

育成SLGの人気シリーズ「アンジェリーク」の最新作が、RPGになってPSに登場。物語は、突然侵略を開始した「皇帝」を名乗る男にとらわれてしまった、守護聖たちを救出するところから始まる。ゲームはオーソドックスな2Dタイプで、おなじみの守護聖やオリジナルキャラたちとパーティを組んで戦っていくことになるぞ。また、各キャラごとのイベントや、贈り物を通じて親密度を上げれば、戦闘シーンであこがれの「あの方」がかばってくれたりもするのだ！



▲今度の「アンジェ」はRPG！ 主人公は、前作で女王になった茶色の髪のアンジェリークだ。


▲戦闘シーンではメンバーたちと協力し、魔法や攻撃を駆使して敵を倒そう。隊列によっては特殊な「連携魔法」も使用できる。


◀豊富なイベントの数々もこのゲームの魅力。ここで親密度を上げれば、特定のキャラと仲良くなることもできるのだ。


▶占いのできるキャラが仲間になれば、街の占い屋で相性を占える。キミの好きなキャラとの相性はいかがなものかな？

ACT

とんでもクライシス!

数々の妨害と危機をくぐり抜け、キミは無事に家まで帰りつけるか!?

5月(予) ▶徳間書店 ▶¥5,800(予) ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

平和な家族を襲う危機また危機!!

このゲームは、フツーの一家のある1日に、突然襲いかかるスリル満点の危機を回避することが目的のACTなのだ。プレイヤーが操作するのは、サエないサラリーマンやスポーツ万能の主婦など、ちょっと変わったキャラばかり。彼らを操って、就業ダンスや鉄球回避などの各ステージをクリアし、無事に家まで帰りつこう。


◀オフィスや街角など、さまざまな場所で危機が襲いかかる！

ACT

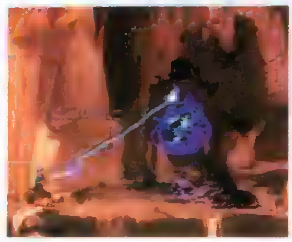
HEART OF DARKNESS

起伏に富んだステージで、主人公アンディが大活躍！ 豊富なアクションが魅力のACT!!

2/25(予) ▶サミー ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)

闇に飲み込まれた愛犬を助け出せ！

闇に飲み込まれた愛犬を救うため、不思議な雰囲気の2Dのステージをクリアしていくアクションが登場したぞ。行く手をはばむ悪魔たちは、ジャンプや張りつきなどの多彩なアクションを駆使してかわしていこう。ゲーム中に現れるキャラには、敵だけでなく味方として協力してくれるものもいるぞ。また物語の要所では、効果的にCGムービーも挿入されるのだ。


◀まるで悪夢のような敵とステージが、キミの行く手を阻むぞ。

NEWS 新作ソフトニュース

せつなさをつづったアドベンチャーが登場!!

「輝く季節へ」は、高校生活が舞台のAVG。物語はコマンドを選択することで進み、個性的なキャラたちが織りなすせつないストーリーが描かれるぞ。豪華な声優陣や、オープニングアニメなどにも注目だ。「ATHENA ～Awakening from the ordinary life～」は格闘ゲームで人気の、麻宮アテナが活躍するAVG。テレパシーやサイコメトリーなどの、各種超能力を駆使して謎に立ち向かうアテナの活躍がフルCGで描かれるぞ。「エラン」は、新惑星の探索隊メンバーに加わるため自分を鍛えるSLG。ほかのキャラとのコミュニケーションに重きを置いているのがポイントで、プレイヤーは信頼できるパートナーを探す必要があるぞ。『バックギャモン』は、定番ボードゲームを豊富なモードで遊べるソフトだ。



輝く季節へ

▶春予定 ▶AVG ▶KID ▶価格未定


◀ゲーム中には魅力的な女性キャラが多数登場。選んだ選択肢によって物語が分岐していくぞ。

ATHENA ～Awakening from the ordinary life～

▶3/11 ▶AVG ▶SNK／夢工房 ▶¥6,800


◀ゲーム中にはさまざまなキャラたちが登場。彼らに話しかけたり超能力を使ったりすることで情報を収集できる。

エラン

▶4/1 ▶SLG ▶ビスコ ▶¥5,800


◀主人公のパートナーになるキャラは異性とは限らず、男同士や女同士などのペアになることも。

バックギャモン

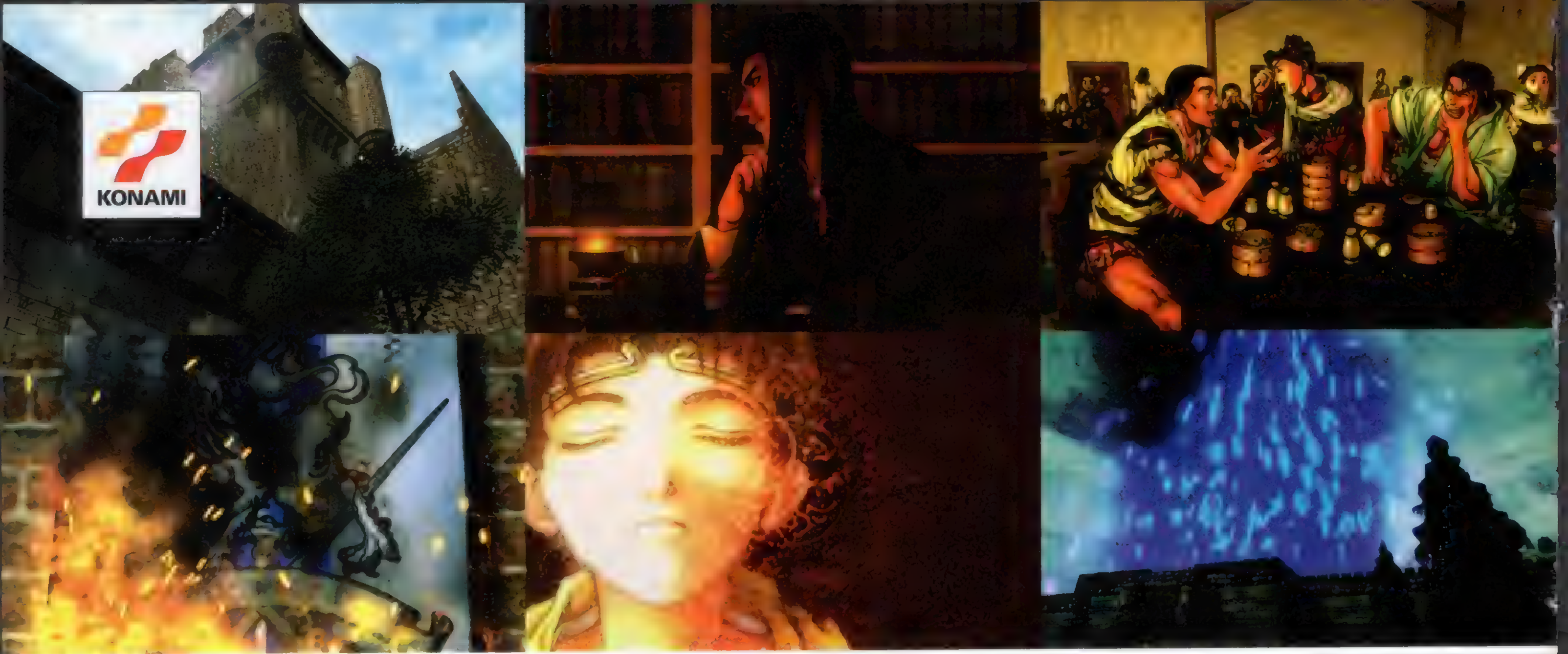
▶1月中旬 ▶TBL ▶アルトロン ▶価格未定


◀CPU相手のトーナメントや2P対戦など、充実の各種モードを搭載。解説モードも用意されている。

※画面はすべて開発中のものです。



PlayStation
「究極」誕生。
サイバーコミックの最高峰「サイレントメビウス」が10年の時をへて、完全RPG化!
武器成長型RPG
サイレントメビウス
SILENT MÖBIUS
幻影の堕天使
迫力の『サイレントメビウス』ワールドを生み出す4大システム!!
バリアブル・キャラ・セレクト
オリジナルストーリー&アニメーション
特製オリジナル
B2ポスター付き!
特別体験版付!
パトレイバー the GAME
'98年12月23日発売予定
標準価格 6,800円(税抜)
EMOTION
発売・お問い合わせ
バンダイビジュアル株式会社
〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル TEL.03-5828-3007
©スタジオトロン・角川書店/バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京 ©テクノソフト/バンダイビジュアル
およびPlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



いわゆる「ゲーム」の感動を超えること。心から泣けること。
それは、映画や長篇小説よりも深い感動。コンセプトは「人間のドラマ」。
あなたは、このRPG（ロールプレイングゲーム）の中で108人もの人間ドラマを体験することになります。
「幻想水滸伝II」。そのセリフの一言一言までじっくり味わって下さい。

幻想水滸伝II®

GENSOSUIKODEN II

プレイステーション用ソフト「幻想水滸伝II」12月17日発売 メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

「幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラ COMPLETE BOX/Vol.1/Vol.2」各12月23日発売

PlayStation



コナミ株式会社 本社/〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

北海道コナミ株式会社/東北コナミ株式会社/東京コナミ株式会社/埼玉コナミ株式会社/神奈川コナミ株式会社/愛知コナミ株式会社/北陸コナミ株式会社
大阪コナミ株式会社/兵庫コナミ株式会社/中国コナミ株式会社/四国コナミ株式会社/九州コナミ株式会社/中央コナミ株式会社

●商品に関するお問い合わせは● コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573

●最新情報はコナミテレフォンサービス(毎月第2・4月曜日 内容一新) 東京 03-3436-2277 大阪 06-455-0477
●インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/

NO RESALE



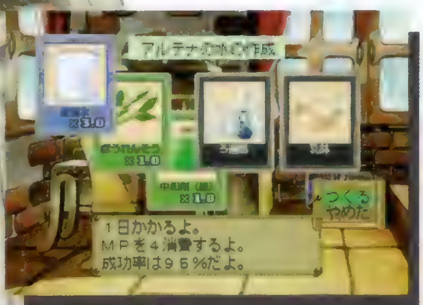
この冬、すべてのRPGを超えて。




Atelier Elie
オープニングドラマが収録された
8センチCD付
「エリーのアトリエ」発売!!
~ザールブルグの錬金術士 2~
12.17
発売
¥5,800 税別
メモリーカード／2~15ブロック使用
DUOケース
声の出演
エルフィール・トラウム●長沢 美樹
マルローネ●氷上 恭子
イングリド・妖精さん●大沢 つむぎ
ノルディス・フーバー●関 智一
ルイーゼ・ローレンシウム●野上 ゆかな
フレア・シェンク●金月 真美
(敬称略)
初回プレス版限定!特典2点セット
初回特典として「エリーのアトリエ」オリジナル
レシピノート&ポスタープレゼント!!
もったいなくて使えない?
1 A5判/100頁
特製レシピノート
アイテム図鑑のデータを自由に
書き込めるレシピノート。
巻末には関連商品の情報や
新作ソフトの情報が掲載。
エリーのアトリエ
レシピノート
2 B2判／フルカラー
ポスター
※数に限りがありますのでお早めにお近くのショップにてご予約下さい。

あの『マリー』に憧れて・・・
錬金術士を目指す少女が現れた!!

『マリー』が旅先で助けた少女『エリー』が
王立魔術学校「アカデミー」に条件付きで入学!
運命の糸がイングリド先生にからみつく・・・







前作「マリーのアトリエ」でおなじみのキャラクターに
新たな主人公エリーを迎え、笑いあり、涙ありの待望の第2弾!!
今回はライバルも登場し、あらゆる面で前作を上回る!?



早くも人気上昇中! 「エリーのアトリエ」キャラクタたち、攻略本やCDなど、オリジナルグッズが続々登場予定!!

オリジナル・ゲームサウンドトラック

ファン待望!! CDサウンドトラック
全78曲収録予定 **発売決定!!**

価格:3,059円(税込)2枚組
発売元:ソニーレコード
'99年1/30 発売予定

エリーのアトリエ・データバイブル

絶対、友達に自慢できる データバイブル **発売!!**

CD-ROM　ハイブリッド版
価格:未定　発売元:ウインズ
'99年1/21 発売予定

- ●攻略本
  基礎・中級・完全攻略と、コンセプト別に3タイミングで発売(タイトル未定)
- ●小説版「エリーのアトリエ」
  工藤 治氏によるエリーのアトリエ・小説化
  '99年春発売予定
- ●その他、イラスト集やコミックアンソロジーやイベント、グッズ制作などを予定しています。

ラジオ番組「美樹&つむぎ　エリーのアトリエ」 好評オン・エアー!



パーソナリティはエリー役の長沢美樹さん
妖精さんやイングリド役の大沢つむぎさんのお二人
息のあったトークでパワー全開!!

- ●毎週土曜深夜27:25〜27:40
- ●ニッポン放送23局ネット「オールナイトニッポンR 平野友康・お台場Radio会館」内でON AIR!

ラジオでオンエアしたドラマに新作をプラスしてのCD化!

ドラマCD　エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士 2～

第1巻　'98年12月19日発売予定
第2巻　'99年 1月23日発売予定
価格:各2,940円(税込)

初回特典　特製トレーディングカード1枚(各巻封入)

通販特別限定特典
特製トレーディングカード1枚

CDは通信販売でお求めになれます。

■通販お問い合わせ先　(株)ムービック 書籍通販係　TEL.03-3973-3332
(土日祝祭日を除く月～金10時～17時)

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

株式会社ガスト
〒380-0824　長野県長野市南石堂町1293
TEL.026-224-7300／FAX.026-228-8345

長い沈黙を破りヤマトがPSで始動



第2次大戦末期に非業の最期を遂げた日本の旗艦が、宇宙戦艦として甦り、地球の運命を担い航海に出る。常識破りの大胆な設定と、重厚感漂うドラマティックなストーリー展開で、日本のアニメ界に燦然と輝く金字塔を打ち立てた傑作が、ついにPSで復活！



DATA

- ●発売日／2月発売予定
- ●メーカー／バンダイ
- ●価格／¥6,800
- ●ジャンル／SLG
- ●対応周辺機器／MC（ブロック数未定）

宇宙戦艦ヤマト

SPACE BATTLESHIP YAMATO 遙かなる星イスカンダル

PS版『宇宙戦艦ヤマト』はリアルタイムSLG

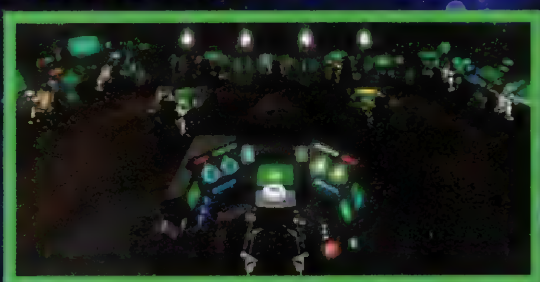




▲幾多の困難を克服しながら、遥か14万8千光年の彼方を目指す、"人類最後の希望"ヤマト。

▼操舵、戦闘、索敵、探査など、ヤマトの中枢機能を司る第一艦橋がゲームのメインの舞台となる。





艦橋のすべてを把握しイスカンダルに導こう!

ゲームはリアルタイムSLG。TVアニメシリーズ第1弾の、地球とイスカンダル星を往復するエピソードがメインになっている。プレイヤーは、行く手を阻むガミラス軍に備えて、クルーに指示を出し、航行、戦闘、艦の運営などをこなさなければならない。つまり艦長の立場を体験することになるのだ。



STORY

西暦2199年、人類は地球侵略を企てるガミラス星の攻撃によって、絶滅の危機に瀕していた。地表は遊星爆弾による放射能にさらされ、その汚染は人類が避難している地下都市までも蝕もうとしていた。だが、そんな人類に遥か14万8千光年の彼方、イスカンダル星の女王、スターシャから救いの手が差し伸べられる。彼女の星まで来れば、放射能を除去するコスモクリーナーDを渡すというのだ。いちるの望みにすがる人類は、スターシャから受け取った設計図を基に波動エンジンを製作し、ヤマトを建造。そして未知の航海に挑むことになる。



救いの女神 スターシャ

イスカンダル星最後の女王で、滅びゆくイスカンダル星の唯一の生き残りである。

PS版『宇宙戦艦ヤマト』の3大ポイントをチェック!

新たな舞台を得て甦った『宇宙戦艦ヤマト』。その内容は、TVアニメシリーズとは違った、様々な魅力に満ちている。オールドファンはもちろん、未体験のユーザーも要チェックだ！



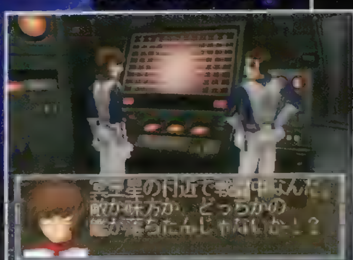
CHECK POINT 1 ヤマトが3Dポリゴンにリニューアル!!

PS版でまず目に付くのは、やはり3Dポリゴンで再現されたヤマトの勇姿だろう。原作の設定資料を基に忠実に再現された、美しい3Dグラフィックは一見の価値アリ。重厚感あるメタリックな輝きを放ちながら、大宇宙を疾駆するヤマトは、アニメ以上のリアリティを感じさせてくれるはずだ。また、沖田艦長を始めとするクルーも3Dで表現。彼らの人間味あふれる動きは、ドラマティックなストーリーに新たな魅力を加えている。

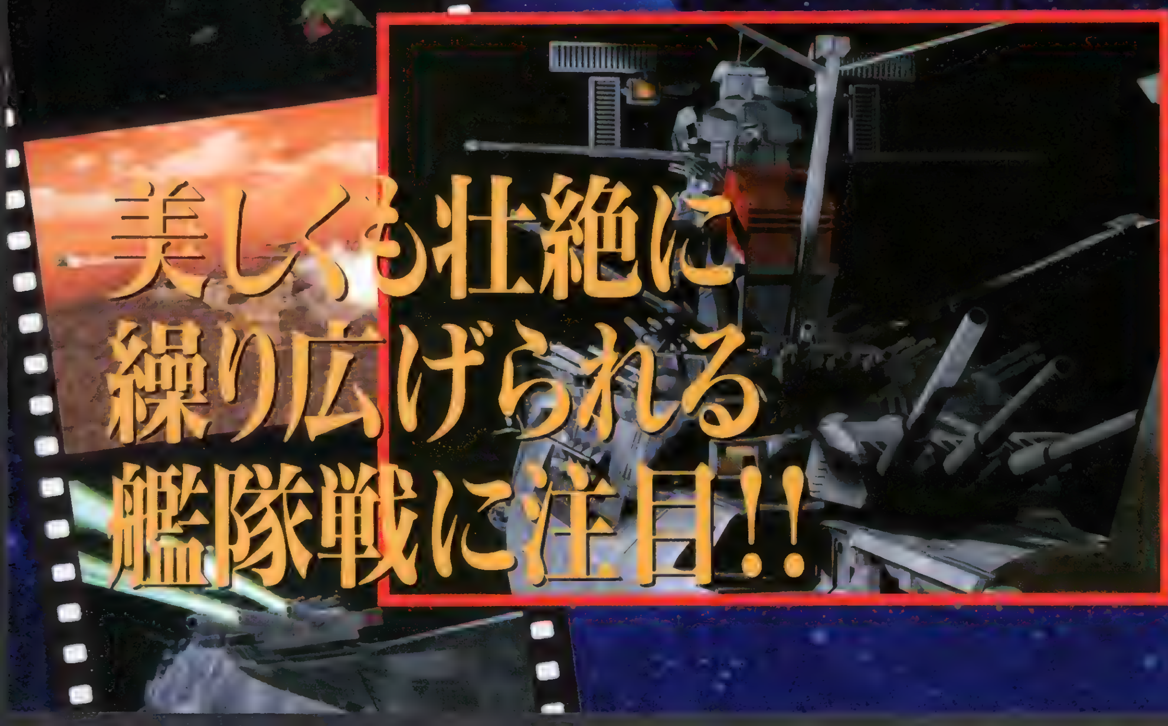


◀3Dで再現されたヤマトをあらゆる角度から堪能できる。これだけでもファンには感涙モノ。





◀▲レーザーやミサイルが飛び交うダイナミックな艦隊戦も3Dで展開。また、ポリゴンキャラのクルーたちの動きなども必見だぞ。



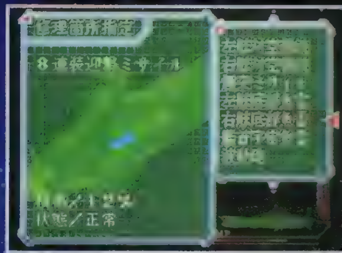
美しくも壮絶に繰り広げられる艦隊戦に注目!!

CHECK POINT 2 リアルタイムに展開される臨場感にあふれたSLG



▲各クルーへの指示は、キャラの顔をアイコンとして用いたリングコマンドで行う。状況に応じて的確な人材を選択し、必要な指示を素早く与えることが要求される。

「ヤマト」の最大の魅力は、多彩な性格・個性を持ったクルーたちの存在と、彼らが織り成す人間ドラマだろう。この作品では、その魅力を生かすため、プレイヤーがリアルタイムでクルーたちに指示を与え、各ポジションに配置することでゲームが展開するシステムを採用している。迫り来るガミラス軍、艦内での故障や負傷者の発生、刻々と変化する状況に応じて、的確な指示を出す判断力が要求されるのだ。ゲームを進めるうちに、キミは自分が本当に「ヤマト」を操作しているような感覚に浸れるはずだ。下では指示を与えることになる一部の重要キャラクターとその働きを紹介しよう。



▲負傷したクルーの治療や艦の修理などの、戦闘後の処理もプレイヤーの重要な仕事だ。

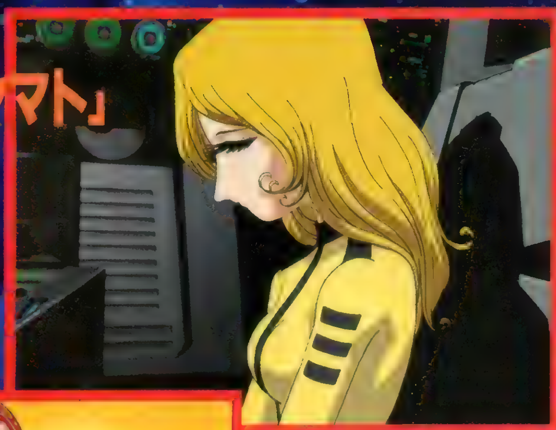


▶ときには、移動をしながら敵艦と戦うことを強要される場合もある。最良な策を考え奮戦しよう。

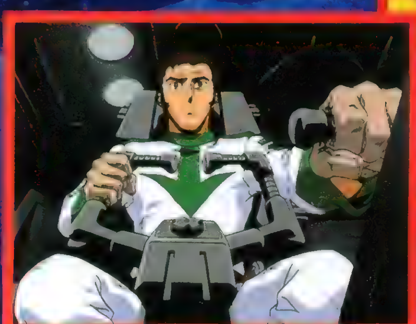
沖田十三	システム関係を担当。激励コマンドを使うことによって艦内の士気を高められる。	古代 進	主に攻撃関係を担当。主砲や各種ミサイルの発射、艦載機の出撃などを行う。
島 大介	ヤマトの航行関連を担当。戦闘中の艦の進路の決定、障害物の探知などを行う。	アナライザー	各部署の補佐を担当。医療、通信、レーダー表示など、様々な役割がこなせる。

CHECK POINT 3 新たに甦った松本零士氏の「ヤマト」

キャラクターデザインやメカニックデザインが新たに描き起こされているのも、PS版「ヤマト」の見逃せない要素。キャラクターデザインには、OVA「クイーンエメラルダス」を手がけた増永計介氏、そしてメカニックデザインには「超時空要塞マクロス」「聖戦士ダンバイン」などのデザインで知られる「スタジオぬえ」の宮武一貴氏を起用。松本零士氏の原作のイメージを損なうことなく、現在のアニメフリークにも十分にアピールできる、新たなヤマトの世界を作り上げることに成功している。









熱血漢の古代、冷静沈着な島、優しさと気の強さが同居する森……。原作の持つイメージを保ちつつも、当時とは異なった魅力をも与えられたキャラクターたちは、どんなドラマを見せてくれるのか。精緻で新鮮味のあるメカデザインにも注目。

『宇宙戦艦ヤマト』キャラクターファイル

「宇宙戦艦ヤマト」では、ヤマトのクルーばかりではなく、敵のガミラス軍にも、独特の魅力を備えたキャラが数多く登場する。ここではストーリーを彩る両軍の主要キャラを紹介していこう。



沖田十三

ヤマトの艦長。地球防衛軍の歴戦の勇士。宇宙放射線病に侵されながらも今回の任務に志願。

古代 進

物語の主人公。戦闘班長を務める。両親をガミラスの攻撃で失い、ガミラスに対して激しい敵意を抱く。当初はある事情から沖田にも反感を持っていた。

ヤマトの紅一点

森 雪

物語のヒロイン。生活班と調査・分析の班長を兼任。女性らしい優しさを持つ反面、ときおり男勝りの行動力も見せる。航海を通じて、次第に古代に心を引かれる。

宇宙戦艦ヤマト用語大辞典

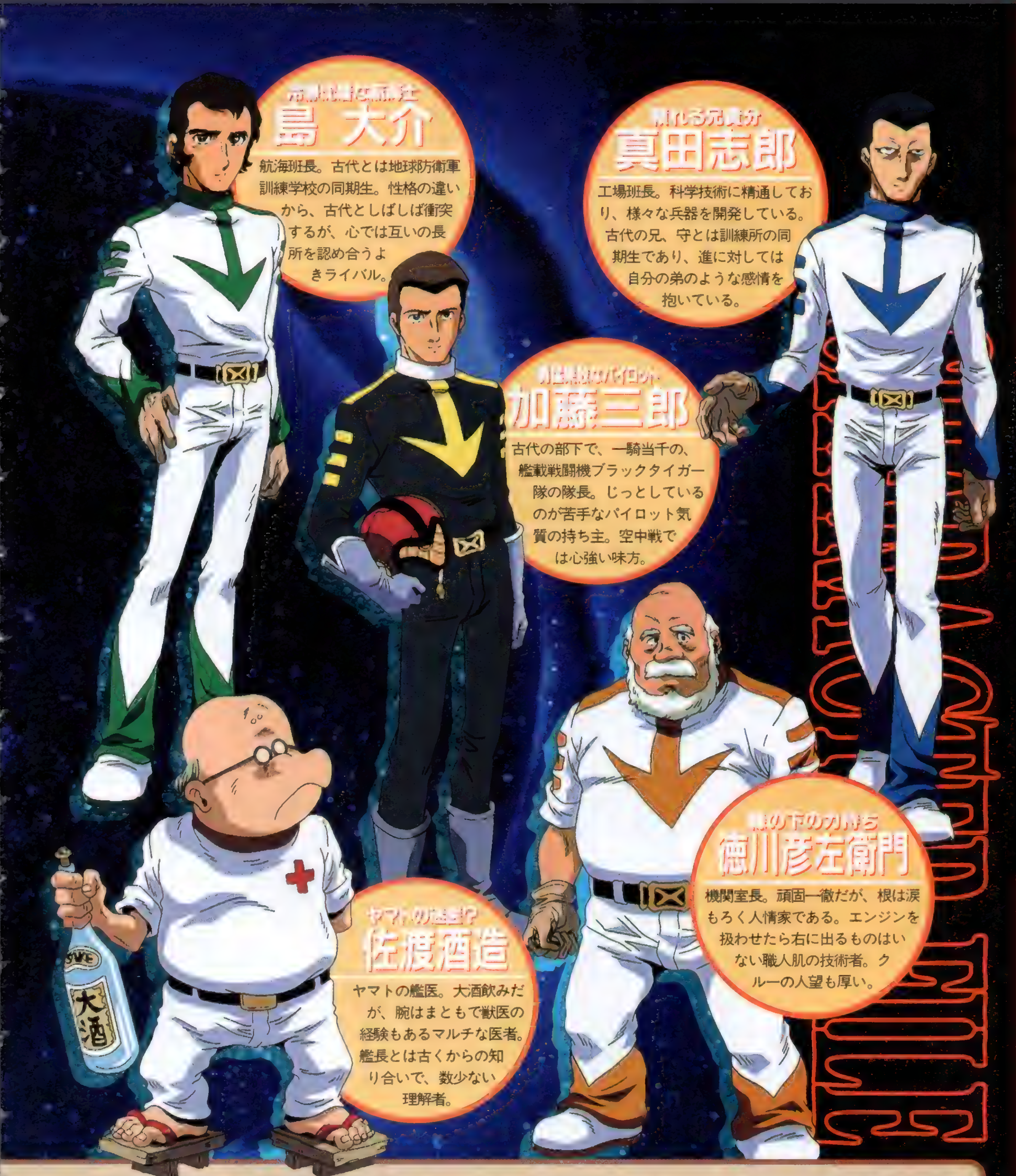
●**アステロイドベルト**：冥王星近辺の宇宙空間に浮かぶ小惑星帯。ヤマトはこれにコントロール装置を撃ち込み、艦のカモフラージュに利用した。また、岩盤を外して艦の周囲を回転させることによって、敵の攻撃を防ぐのにも使用。

●**アナライザー**：旧式という割に、分析調査、航行など多彩な任務をこなす万能ロボット。妙に人間臭く、森雪に恋心を抱いたり、酒を飲んで酔っ払ったりもする。

●**イスカンダル**：大マゼラン星雲・サンザー系第8惑星。実はガミラス星と2重星をなしている。地表のほとんどが海で覆われ、破滅しつつあるガミラスとは対照的な美しさを持つ。

●**オクトパス原始星団**：8個のガス状物質からなる星団。8個すべてが星として固まりつつある若い星で、相互にガスが干渉し合い、強力な渦が発生している。ヤマトの航海での難所の1つ。

●**オリオンα星**：オリオン座の中心を構成する3つの恒星のうちの1つ。燃え盛る星の周囲には巨大なコロナが発生している。ヤマトはここで、金属を腐食させるガス生命体の攻撃を受ける。



島 大介

航海班長。古代とは地球防衛軍訓練学校の同期生。性格の違いから、古代としばしば衝突するが、心では互いの長所を認め合うよきライバル。

頼れる兄貴分
真田志郎

工場班長。科学技術に精通しており、様々な兵器を開発している。古代の兄、守とは訓練所の同期生であり、進に対しては自分の弟のような感情を抱いている。

加藤三郎

古代の部下で、一騎当千の、艦載戦闘機ブラックタイガー隊の隊長。じっとしているのが苦手なパイロット気質の持ち主。空中戦では心強い味方。

縁の下の力持ち
徳川彦左衛門

機関室長。頑固一徹だが、根は涙もろく人情家である。エンジンを扱わせたら右に出るものはいない職人肌の技術者。クルーの人望も厚い。

佐渡酒造

ヤマトの艦医。大酒飲みだが、腕はまともで獣医の経験もあるマルチな医者。艦長とは古くからの知り合いで、数少ない理解者。

●**ガミラス高速空母**：地球上空を監視するガミラスの新型空母。大量の艦載機を搭載しており、４機まで同時に発進が可能。
●**カタパルト**：ヤマトの後部甲板の左右に１基ずつある戦闘機射出用のカタパルト。コスモゼロの発進に用いられることが多い。
●**コスモゼロ**：地球防衛軍の最新鋭戦闘機。ガミラスのものと比べると、出力、防御面で劣るが、それを補ってあまりある運動性能を有する。古代の愛機。
●**古代守**：古代進の兄。戦艦ゆきかぜの艦長で、冥王星軌道上でのガミラス軍との決戦で行方不明になる。進は、兄は既に死んだものと思っていたが……。
●**サーシャ**：スターシャの妹。スターシャからのメッセージを携え地球を目指すが、事故で火星に不時着。還らぬ人となる。
●**瞬間物質転送機**：ドメル将軍がヤマトとの最終決戦のために用意した必殺の武器。あらゆる物を任意の空間に送り込むことが可能となっている。この装置によって不意に送り込まれるガミラス戦闘機の攻撃に、ヤマトのクルーは悩まされることになる。
●**デスラー艦**：ガミラス軍旗艦。ヤマトの波動砲に匹敵する破壊力の、デスラー砲を装備するガミラス軍最強の戦艦。
●**ドリルミサイル**：ヤマトを破壊するために開発された超大型ミサイル。ヤマトの波動砲発射口からドリルで突き進み、内部の波動エンジンごと破壊すべく設計された。



宇宙戦艦ヤマト用語大辞典

●**バラン星**：地球とイスカンダルのある大マゼラン星雲の、中間に位置する星。星丸ごと１つが、銀河方面侵攻用のガミラス軍の巨大要塞。

●**波動砲**：宇宙戦艦ヤマトの最大にして最強の武器。波動エンジンの出力を限界まで高め、蓄積されたエネルギーを、艦首に設けられた巨大な砲口から一気に放出する。凄まじいまでの破壊力を持つ反面、１回発射したあとは、艦のエネルギーが底を尽いてしまうという欠点を持つ。

●**反射衛星砲**：ガミラス軍冥王星基地の制空権を防御する強力な兵器。複数の反射衛星を使って、発射地点とはまったく異なる方位からの攻撃を行い、相手をかく乱する。

●**浮遊大陸**：木星のメタンの海に漂う伝説の大陸。その地表は地球の亜熱帯に酷似して、植物が生い茂り、大河まで流れている。ヤマトの波動砲の一撃で消滅してしまった。

●**ビーメラ星**：不足した食料を補うためにヤマトが立ち寄った星。ガミラスの植民星の１つであり、蜂人間と呼ばれる種族が住んでいる。

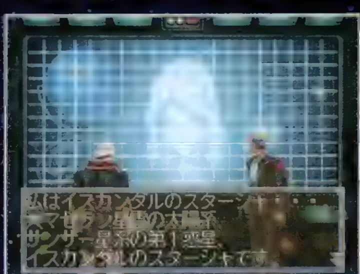
●**要塞島**：広大な宙域を支配するガミラス軍が設置した自動攻撃要塞。周囲に強力な磁気を発して、近づく機械類を分解する。

14万8千光年に及ぶ長き道のりの過程を大紹介！

絶滅の危機に瀕した地球を救うために、想像を絶する膨大な距離を旅することとなったヤマトのクルーたち。ここでは、その苦難に満ちた道程（ゲームの基本的な流れ）を詳しく紹介していこう。

TVシナリオに沿ったゲーム展開

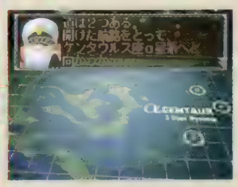
ゲームの流れは、右で紹介する図の通り。最初のTV版アニメをベースにシナリオが展開し、イスカンダルまで戦闘と運営と航行を繰り返えしていくのだ。その間にはもちろんPS版ならではのオリジナルサブシナリオなども加えらているぞ。



▲長き旅はスターシャからのメッセージを受け取ったことから始まる……

シナリオパート

各シナリオの冒頭は、AVG形式でストーリーが進行する。随所に挿入されるムービーが、物語を盛り上げてくれるぞ。なお、ゲーム序盤では沖田艦長がゲームにおける基本的な操作方法を伝授してくれるのだ。



▲各シナリオにおける任務内容はここで解説される。

航行

シナリオの冒頭において、ヤマトが特定の宙域を航行するモード。ここで航路の設定と針路変更を行いつつ、シナリオパートで提示された目的地を目指す。

ガミラス軍と接触

戦闘

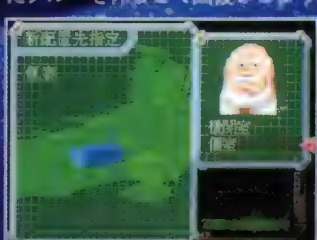
ガミラス艦隊との間で戦術SLG形式の戦闘を展開。ヤマトのクルーに指示を出し、任務の達成を目指す。シナリオによっては白兵戦が行われる場合もある。

運営

戦闘によってダメージを受けた船体の修復や、消耗したミサイルなどの生産を行う。また、戦闘で疲労したりケガをしたクルーの治療なども実行する。

状況に合わせクルーの配置を変更しよう

戦闘でクルーが疲労すると命令の進行が困難になる。こんなときは、そのクルーと同じ作業が可能な人員がいれば交替させて、疲れたクルーを休ませて回復させよう。



▲配置変更ができないクルー（真田・徳川）の疲労度には特に注意が必要。

クルーの配置場所と配置による効果一覧表

配置場所	配置効果	配置可能クルー
艦長席	システム関連メニュー 激励コマンドの使用	沖田のみ
戦闘指揮席	攻撃関連コマンド	古代、南部
チーフ・パイロット席	航行関連コマンド	島、太田
コスモレーダー受信席	レーダー表示	森、相原、アナライザー
右舷補助席（1）	ヤマトの修理コマンド	真田のみ
右舷補助席（2）	障害物の距離探知	太田、島、アナライザー
左舷補助席（1）	敵艦の識別	南部、古代、アナライザー
左舷補助席（2）	通信距離、艦載機の行動半径のアップ	相原、アナライザー
機関部制御席	波動エンジンの出力調整	徳川のみ
機械工作室	生産コマンド	真田のみ
パイロット室	艦載機出撃コマンド	加藤、古代、（同時待機可能）
医務室	治療コマンド	佐渡、森、アナライザー （同時待機可能）
艦長室	沖田の休憩	沖田のみ
個室	クルーの休憩	沖田を除く全員
機関室	機関部制御	徳川のみ

戦闘

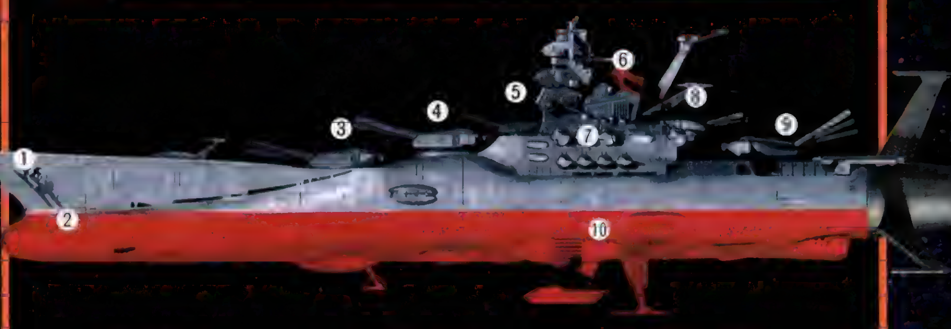
押し寄せるガミラス艦隊をたった1隻で迎え撃たねばならないヤマト。ここではリアルタイムで繰り広げられる戦闘時の行動とともに強力なヤマトの兵装やヤマトの戦法を紹介しよう。



戦闘時の行動

『ヤマト』の戦闘における最も重要なポイントは、指揮官として常に戦況の行方に気を配り、敵の出方に対して臨機応変な行動を取るということ。敵が戦艦ならば、古代と島にそれぞれ攻撃と移動を命じれば十分だが、相手が艦載機を乗せた空母などの場合は、それに応じた対処が必要となる。例えば、古代に対しては攻撃手段を対空機銃に切り替えさせたり、加藤に対してブラックタイガー隊の発進を命じるといったことが必要になるわけだ。多数の敵を迎え撃つことになる戦闘を無敗で勝ち抜き、名艦長とうたわれる手腕を発揮できるかどうかは、すべて君の知略と行動にかかっているぞ!!

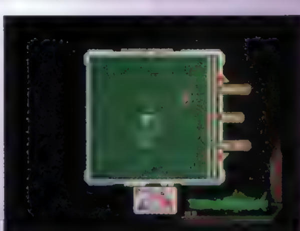
宇宙戦艦ヤマトの主要兵装を徹底解剖



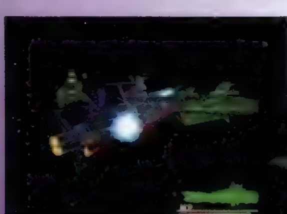
①艦首波動砲
②艦首宇宙魚雷
③第一主砲
④第二主砲
⑤第一副砲
⑥煙突ミサイル
⑦右左舷対空機銃
⑧第二副砲
⑨第三主砲
⑩右左舷底部魚雷

戦闘技術その1 有利なポジションに移動しよう!

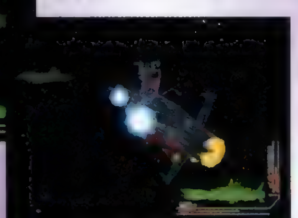
敵の戦艦などを相手にする場合、非常に重要になってくるのが艦の操作。『ヤマト』では戦闘時、艦を平面移動だけでなく上下方向にも移動させることが可能となっている。つまりヤマトを敵の下方に向かわせ、敵の死角から砲撃を行うといったこともできるのだ。さらに、その場で艦の向きを変えたり、敵の砲撃の瞬間に艦を素早く平行移動させ、攻撃をかわすといったことも可能。巧みなポジション取りこそが、戦いの明暗を分けるカギなのだ!!



◀レーダーの右側にあるゲージが、ヤマトの上下方向に対する位置を示している。



◀敵艦とすれ違った場合には、その場で素早く方向転換して艦首を相手に向けよう!!



▶敵の砲撃をいち早く察知して緊急回避!! 艦隊戦における高度な駆け引きが堪能できるぞ!

戦闘技術その2 状況に応じてブラックタイガー(艦載機)を発進させよう!

敵の艦砲にはめっぽう強いヤマトにも、苦手な相手が存在する。それは、敵の空母から飛来する艦載機。機動力にすぐれ、ヒット&アウェイを繰り返す艦載機の前にはさすがのヤマトも苦戦を余儀なくされる。そこで出番となるのがブラックタイガー隊。加藤に命じて部隊を出撃させれば敵機を撃破してくれるぞ。



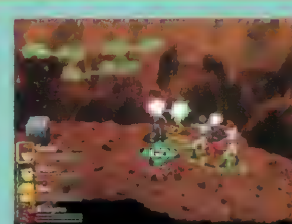
◀ヤマトの周囲に機雷群が! 動けぬヤマトに代わり、ブラックタイガーに攻撃させよう!



▶敵の艦載機は、ヤマトも手を焼く相手。ここは加藤率いるブラックタイガーに任せよう。

ときには白兵戦が展開されるぞ!

ある特定のシナリオに限り、ヤマトのクルーとガミラス兵との間で手に汗握る白兵戦が展開される。次々と現れる敵兵に対しコスモガンで応戦する銃撃戦は、艦隊戦とひと味違った緊張感が味わえる。



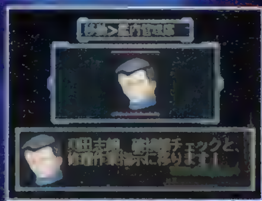
▲白兵戦では、何人かのクルーが1チームとなり、互いに協力して目的地へと向かう。途中に現れる敵兵に要注意。

運営

戦闘で損傷した艦の修理や傷病者の治療などは、度重なる戦闘をくり返すヤマトにとっては、日常茶飯事。常に艦の状態をチェックして、万全の態勢を保つ運営は常勝の重要なポイントだ。

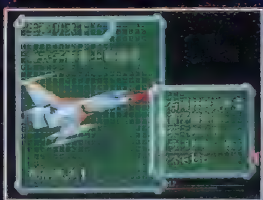
損害を受けた艦の修復

エンジンが損傷したなら速航速度が、また砲塔の場合には攻撃力と、何かと問題が生じてしまう。損傷を受けた部分は直ちに修理し、どんな状況にも対処できるようにしておこう。



◀修理に向かわせる人数によって直すスピードも変化するぞ。

消費した弾薬&兵器の生産



▶戦闘で失ってしまったコスモゼロやブラックタイガーも生産できるぞ。

戦闘で消耗した弾薬や艦載機は常に補充するように。いくら無敵を誇る装甲を持ったヤマトでも攻撃兵器がない丸腰では勝ち目がない。戦闘が終了したら残機、残弾数は必ずチェック!

戦闘で傷ついたクルーの治療

過酷な戦闘でケガをしたクルーは、医務室で集中治療をしよう。ケガをさせたままだと、のちの戦闘で適切な行動がとれなくなりピンチになるぞ。治療も艦運営の大切な要素なのだ。



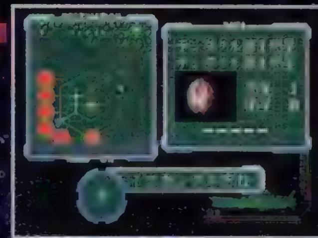
◀佐渡先生、アナライザー、雪が治療室に配置されていれば治療が可能

航行

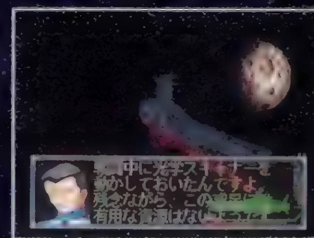
人類にとってまったく未知の宙域を、ひたすらイスカンダルへ突き進むヤマト。無駄な戦いを避けて早くたどり着けるかどうかはキミの航路設定に委ねられることになっているのだ。

航路の設定

航法担当の島を呼び出し、「目的地設定」を選択すると、画面上にマップが表示される。マップ上には星雲やアステロイド帯、恒星などが映し出され、その間をぬってヤマトのルートを決定しよう。注意すべき点は、マップ上に点在する衛星や惑星の存在。まれにアイテムが発見される場合があるので、周辺の探索を行うのも面白いだろう。



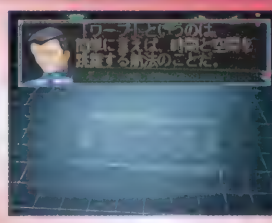
◀どういった進行ルートを取るかはプレーヤー次第!



▶目的の場所にヤマトを差し向ければ、調査を開始する。

次元跳躍航法(ワープ)について

宇宙空間における長大な距離を一瞬で飛び越えるワープ航法。ワープを行うには膨大なエネルギーが必要であり、艦自体にも凄まじい負荷がかかるため、通常のゲーム中では使用不可能。しかし、TV同様特定のイベント時にはワープ航法を使用することになるぞ。



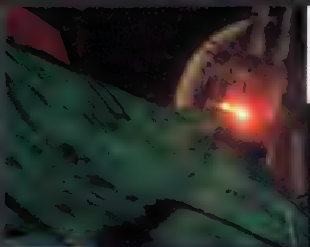
▲特定のシナリオでしか使用できないのが残念なワープ航法。



MACROSS W SCRAMBLE

すべてのマクロスエイジに捧ぐ！

美麗なムービーで物語を楽しむインタラクティブなSTG『愛・おぼえていますか』がついにPSへ移植！ 今回は『VF-X2』の新情報も交えて、「Wスクランブル」で大特集だ！







マクロス ダブルスクランブル

超時空要塞マクロス MACROSS 愛・おぼえていますか

●バンダイビジュアル●3月4日発売予定●¥6,800●『VF-X2』体験版同梱

初回生産分のみ同梱！「リン・ミンメイ最後のメッセージカード」

詳しくはまだ未定だが、美樹本晴彦先生の描き下ろしイラストが入るぞ。





ストーリーダイジェストガイド

STORY DIGEST GUIDE

地球人類の運命は1999年に決まった

西暦1999年——突如、宇宙より飛来した物体は、全長1,200mに及ぶ巨大な宇宙戦艦であった。

地球人類のテクノロジーをはるかに超えるその戦艦からは異星人の姿こそ確認できなかったものの、地球外知的生命体の存在と、宇宙を舞台とした大規模な戦闘があったことが確認された。

地球人類は、未知なる敵に対するため、国家間の利害を超えた地球統合政府の樹立と、墜落した巨大宇宙戦艦の修復を開始する。

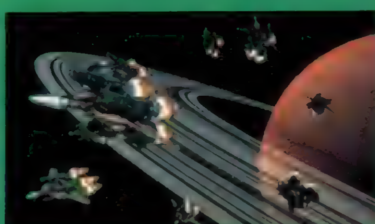
だが、統合政府ができるまでの道のりはけっして容易ではなかった……。西暦2000年7月の中東を皮切りに、のちに「統合戦争」と呼ばれる激烈な内戦、紛争が世界各地で展開されたのである。

統合政府は、巨大宇宙戦艦の修復・改装をしつつ、そこから得られたテクノロジーを利用した新兵器を次々と戦場に投入。戦闘に勝利していった。

巨大宇宙戦艦が地球に墜落してから8年——長かった統合戦争が終わり、地球はようやく平和を取り戻す。そして、さらにそれから2年——巨大宇宙戦艦は地球人の手によってSDF－1「マクロス」として蘇ったのであった。

ここから「マクロス」の壮大な物語が始まるのである……。



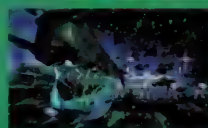


キーワードチェック

KEYWORD CHECK

2009年かつてない戦争が始まる





●プロト・カルチャー

超古代に宇宙に進出していた先人類。だが、紀元前50万年、その帝国は崩壊し、分裂戦争が勃発してしまう。

プロト・カルチャーたちは、戦争を有利にするため、遺伝子工学を駆使し、自分たちの姿に似せた人類を作り上げ、それを巨大化させた。また、相手側陣営も同じように巨人兵を作る。これが後述の「ゼントラーディ」「メルトランディ」である。

分裂戦争は、いつしかこれら巨人兵の代理戦争へとなっていく。そして、巨人兵同士の戦闘が激化し、ついには創造主たる両陣営のプロト・カルチャーは滅亡してしまうのであった。

●ゼントラーディ&メルトランディ

プロト・カルチャーによって作られた巨人兵。戦いの道具として作られたため、戦うこと以外を知らない。そのためプロト・カルチャーを滅ぼしてもなお、戦闘を続けている。なお、男だけで構成された軍を「ゼントラーディ」、女だけの軍を「メルトランディ」と呼び、両者は対立している。





設定

あの伝説の劇場用アニメがゲームになって甦ってくる!

『愛・おぼえていますか』は、'84年に劇場公開され、たちまち大ブームとなったアニメーションをゲーム化したものだ。ジャンルはSTGだが、まるでTVアニメを見ているかのような、美麗なムービーは必見！　まさに物語を楽しむためのSTGといえよう。ここではその設定を紹介！



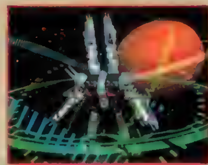
宇宙に響くラブソング



メカ

何年経っても色あせない完成されたデザインのメカ

　ＴＶシリーズから16年、劇場版から14年経っているにもかかわらず、作中に登場するメカには未だに大勢のファンがいる。そんな、何年経っても色あせない秀逸なデザインのメカたちを、メカ設定とともにゲーム用ＣＧで公開！　ここでは「マクロス」の代表的なメカを紹介していこう。



ZENTROUN ゼントラーディ

　戦闘のみを重視し、居住性などは気にもしないため、安価な機体が多い。また、文化がないためか、機体の旧式化が目立つ。



HEAVY ATTACKER

◀[illegible]ビーム砲や旋回砲塔、ミサイルランチャーを[illegible]した重攻撃機





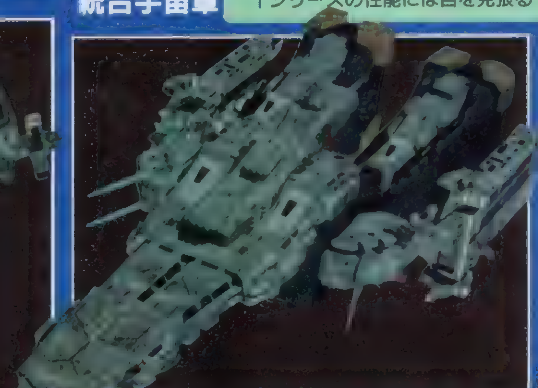
ZENTROUN SOLDIER

◀▼プロト・カルチャーの[illegible]により生み出された巨人兵。[illegible]のみを目的に生み出されたため、[illegible]。[illegible]。なお、[illegible]。[illegible]は、ヘルメットが異なる

UNITED NATIONS OF SPACY 統合宇宙軍

　どの兵器もコンパクトにまとまっているが、いかんせんどれも高価。しかし、そのぶん、海軍(海兵隊)、空軍、宇宙軍の３軍主導で開発されたＶＦ－１シリーズの性能には目を見張るものがある。





SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS

◀▲元々、地球に墜落してきた砲艦タイプの宇宙船だったが、地球人がこれを修復・改造し、「マクロス」とした。
　船体はブロック構造になっており、組み換えることで強行型(写真・左)に変形が可能。この変形はトランス・フォーメーションと呼ばれ、これを行わないと主砲が発射できない。

●全長：1,200m
●運用慣性質量：1,800万t
●主砲：マクロス艦首砲撃システム×１
●副砲：誘導集束ビーム砲システム×８、超高速電磁レールキャノン×４



MBR-04-MK VI DESTROID TOMAHAWK

▲重装砲撃型デストロイド。数々の武装が追加されたため、格闘戦の性能は低下したが、ＭＢＲ-04シリーズ中では最強の火力を持つ

GRAUG



◀１人用の戦闘ポッド。実戦でのデータを基にして作られた格闘戦用兵器。実用価値、生還率が高いため、指揮官クラスが搭乗することが多い

REGULT



▶１人用の戦闘ポッド。軽量・安価な兵器で、大量に生産されている。そのため、手動式の部分があるなど、構造は非常にシンプルとなっている

MELTRAN メルトランディ

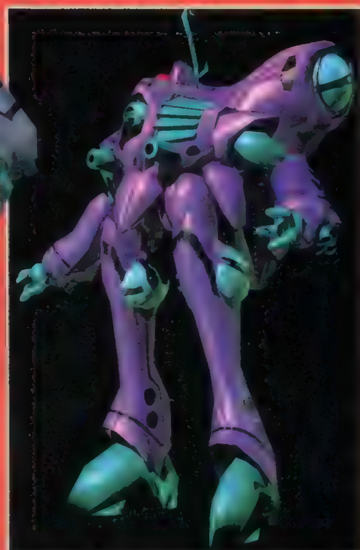
基本的にゼントラーディと同じだが、こちらは紫色を主とした色彩が特徴。また、ここには登場していないが、艦船は鋭角的なデザインとなっている。

QUEADLUUN-NNA



▲[illegible]

QUEADLUUN-RAW



▼[illegible]

VF-1J ARMORED VALKYRIE



▲アーマード装備を装着したバルキリー。バトロイド時の武装、装甲を強化できるが、変形は不可能になる

VF-1S STRIKE VALKYRIE



◀大気圏外専用ブースターを装着したバルキリー。武装もマイクロミサイル、大口径ビームキャノンポッドが追加されている

VF-1J VALKYRIE





▶統合軍制式可変戦闘機。ガウォーク（ホバリング高速移動形態）、バトロイド（格闘戦用形態）への変形機構を持つ。なお、搭乗するパイロットの階級により頭部の形状が異なるが、機種の性能に差はない。ちなみに写真の「J」は、分隊長、小隊長クラス用の機体だ

●全高：12.68m　●全備重量：18.5t
●主武装：55m/m3連ガトリング・ガンポッド
●副武装：対空レーザー機関砲



人物

「マクロス」のドラマを華麗に魅せる登場人物たち

地球人類すべてを巻き込んだ宇宙戦争。その陰には、若者たちのドラマがある。愛、友情、あこがれ……これらの人間関係を巡るドラマは「マクロス」に欠かせない重要な要素といえよう。ここでは、それらのドラマを彩ってくれる主要な登場人物たちを紹介していこう。



宇宙に愛のメッセージを運ぶ人たち…





アイドル歌手との恋に落ちる物語の主人公

一条 輝

VF-1スカル小隊のパイロット。操縦技術は一流だが、少々世間知らずの一面もある。マクロス艦内でアイドル歌手のリン・ミンメイと偶然に出会い、恋に落ちるが……。



ロイ・フォッカー

VF-1開発のテストパイロットも務めた歴戦の勇士

統合軍きってのエースパイロットでVF-1スカル小隊長。一条輝にとっては、兄貴のような存在である。



柿崎速雄

楽天的で口数が多いが、愛すべき空の男

スカル小隊に属するパイロット。大口を叩くことが多いが、パイロットとしての実力は今一つ。



マクシミリアン・ジーナス

新人ながら、腕はエースをしのぐ天才パイロット

通称「マックス」。スカル小隊の新人ながら、その腕はすでにエースをもしのぐ天才パイロットだ。



歌で人類を救うこととなる伝説のアイドル歌手

リン・ミンメイ

マクロス艦内で絶大な人気を誇るアイドル。しかし、兵士に歌を聞かせているうち、いつしか彼女は、本物の歌手として成長していく。



ミリア639

戦闘のプロとしてのプライドが高い女戦士

メルトランディ軍きってのエースで、常にライバルを求めている。のちにマックスと……。



ツラい過去を持つ、士官学校を主席で卒業したエリート軍人

早瀬未沙

代々軍人の家に生まれたエリート士官。規律を重んじるため、素直に自分を出せないところがある。戦争で父親と恋人を失ったという過去を持つ。





PHASE 1 SOUTH ATALA ISLAND





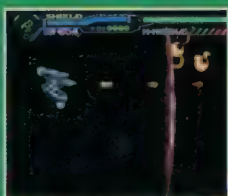
進宙式の最中にゼントラーディ軍の襲撃を受け、バルキリー部隊が緊急発進！　このシーンは、ゲームだけのオリジナルシナリオなのだ。

BOSS 陸戦用大型制圧ポッド



動きは鈍いが、強力な火砲を備えた大型ポッド。厚い装甲による突進は脅威！

PHASE 2 TITAN





地球を目指すマクロスは、木星軌道付近で再びゼントラーディーと接触。バルキリー部隊はミサイルを一斉発射し、逆噴射しながらの迎撃戦に移行する！

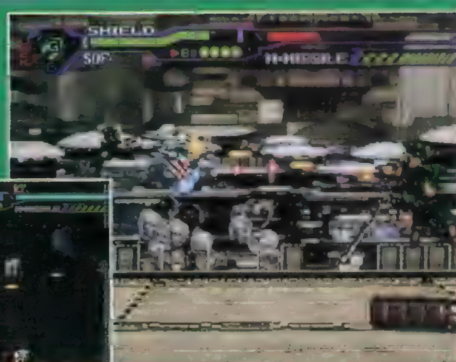
BOSS 重攻撃機



大型の戦闘ポッドが、画面奥から激しい攻撃を加えてくる！

PHASE 3 IN THE MACROSS





侵入した敵を敵を追って、輝もバルキリーを艦内へ突入させる！　変形へのカウントダウンがスタートし、人気のなくなった市街地が戦場になる。

BOSS ヌージャデル・ガー

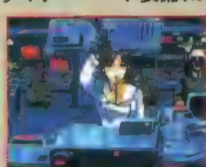


変形して重力方向の変わったマクロス艦内で、隊長機とのゼロGバトル！

舞台

劇場版のストーリーを忠実に沿ったゲーム展開に注目！

『愛・おぼえていますか』では、ストーリーに併せて、さまざまな場所で戦いが繰り広げられる。輝の乗機も、宇宙用のスーパーパックやアーマード装備、はては攻撃のできない（！）訓練機まで、シーンごとに変わるのだ。重力下と無重力状態とでは、各形態の挙動も変化するぞ。

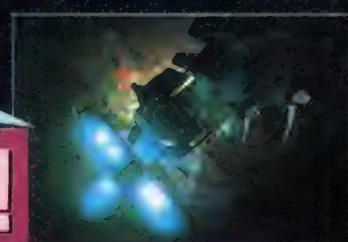


PHASE 1 SOUTH ATALA ISLAND → PHASE 2 TITAN → PHASE 3 IN THE MACROSS → PHASE 4 ASTEROIDS BELT → PHASE 5 ASSAULT ENEMYSHIP

期待の高まるハイクオリティ3D・STGの決定版!

MACROSS VF-X2

●バンダイビジュアル
●春発売予定
●価格未定
●3D・STG

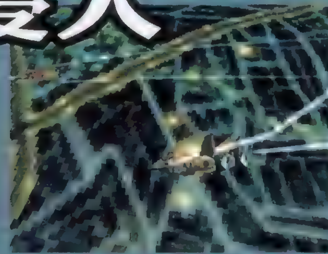
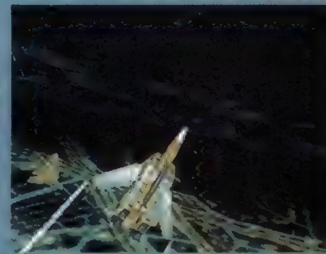


『VF-X2』最新画面一挙公開!

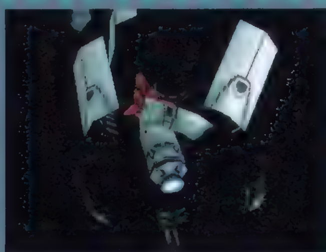
新着画面から、驚異のハイクオリティで再現されたバルキリーの戦いを紹介しよう！　前作より、さらに緻密に、よりダイナミックになったドッグファイトの興奮。そして、バルキリーパイロットに牙をむく、新たな敵たちの姿！　すべてが我々プレイヤーを大空へといざなってくれるはずだ。

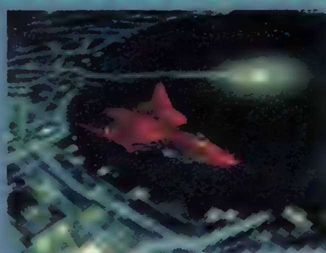
マクロスシティ侵入

雲海を抜けて降下するバルキリー編隊。パイロットたちの視界に、鎮座する巨大艦を中心とした大都市が広がる。マクロスシティ……。かつて人類と異星人をつないだ文化の象徴が、新たな敵として動きだそうとしているのか？　問いかける間もなく、戦いは始まる!!

ゴースト出現!

アニメ「マクロスプラス」で登場した“ゴースト”は、人間では耐えられない加速を可能とした高機動無人攻撃機。水中から射出されたカプセルから、その赤い機体が現われる！　魂を持たない戦闘マシンとのドッグファイトに生き残れるか!?

ハイスピードのバルキリーの機動を見よ！

変形

正面から迫るゴーストに対し、ガウォークに変形してすれ違いざまガンポッドによる銃撃を加える。各形態の機能も一新された「VF－X２」では、高機動戦闘中の変形の使いこなしが自由にできるようになった。



ロー・ヨーヨー



圧倒的な出力で加速するゴーストを捉えるために、上昇して有利な位置を占め、より高高度からの位置エネルギーを利用して加速。背後を取ってハイ・マニューバミサイルを発射する！　このように「VF－X２」では、本格フライトシミュレーター顔負けのドッグファイト戦術を再現することができるのだ。



『VF-X2』体験版、『愛・おぼえていますか』に同梱決定！

なんと「愛・おぼえていますか」には、「VF－X２」の体験版がついてくることが決定した！　つまり『愛・おぼえていますか』には、前述の「最後のメッセージカード」と体験版の２つの豪華特典がついてくるのだ。ハッキリいってこれはオイシイ！　春発売予定の「VF－X２」を待ちきれないファンの人はもちろん、そうでない人も、これは要チェックだぞ！



PlayStation
SEGASATURN
まだまだ広がる！
お待たせっ！待望のコレクターズ・ディスク第2弾、「悠久幻想曲ensemble 2」、いよいよ登場。
今回もこぼれ話やいろんなおまけをいっぱいに詰め込んで、また新しい悠久ワールドを、見せてあげるよ。
悠久ワールド。
悠久幻想曲
ensemble2
'99年2月発売予定
予価 各3,800円(税別)
収録内容
サイドストーリー
未発表シナリオ
大武闘会
散策
キャラEDIT
夜鳴鳥雑貨店
ギャラリー
初回プレス分のみの限定生産。予約をされたほうが確実に入手できます。
ラジオドラマ化決定
「子安・氷上のゲムドラナイト」
1999年1月10日～ 毎週日曜日
TBS 24:30～25:00 HBC 25:00～25:30
MBS 24:00～24:30 RKB 24:40～25:10
The first volume
悠久幻想曲
ensemble
ミニゲームやムービー、おまけヴォイスをはじめ、今回新たに用意されたサイドストーリーや未発表シナリオなど、悠久ワールドの見えなかった側面にも大接近！
プレイステーション版／セガサターン版
好評発売中！
標準価格 各3,800円(税別)
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©Starlight Marry / Media Works Inc.



ついにできたを。
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
PlayStation
超たのしいもんすたあ競走ゲーム、いよいよ開幕！
さあ、君もヨーイドン！
12/17 発売
会場でしか手に入らないグッズも販売するよ！
第9回 次世代ワールドホビーフェアに
ゲームボーイ版・プレイステーション版出展するよ！
12/12(土)13(日) 大阪ドーム
12/20(日) 福岡ドーム
'99 1/23(土)24(日) 幕張メッセ
もんすたあ★レース
4,800円
もんすたあのチームを組んで、山あり谷ありのコースでリレー競走だ！途中で選手交代したり、特技を使ったり、レースはハラハラドキドキがいっぱい！ポケットステーションでの対戦もOK！君だけの最強チームを作ろう！
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
話題の PocketStation に対応!! もんすたあを連れて歩こう！
スロット、迷路など4種類のミニゲームを搭載。
クリアすると、もんすたあの能力がUPするぞ。もちろん対戦レースもOK！
2本そろって楽しさ倍増!!
ゲームボーイ版
テレビCM放映中！
集めて育てて競走だ！
もんすたあ★レース 3,980円
ハラハラドキドキをもう一杯おかわり！
もんすたあ★レース おかわり 3,980円
BOOKS
もんすたあ★レース 必勝ガイド●950円 12月中旬発売
もんすたあ★レース ガイドブック●880円 発売中
もんすたあ★レース ベリーベストブック●800円 発売中
もんすたあ★レースおかわり ベリーベストブック●780円 12月中旬発売
もんすたあ★レースおかわりガイドブック●860円 発売中
もんすたあ★レース 4コマブック●780円 発売中
the Best PlayStation the Best
三國無双 ●2,800円 好評発売中 Produced by ω-Force
歴史シミュレーションゲーム 信長の野望 天翔記 好評発売中 ●3,800円
競馬シミュレーションゲーム ●2,800円 WinningPost2 プログラム'96
歴史シミュレーションゲーム ●2,800円 信長の野望 覇王伝
歴史シミュレーションゲーム ●3,800円 三國志Ⅳ
リコエイションゲーム ●2,800円 太閤立志伝Ⅱ
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
Nintendo GAME BOY
"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


koei
20周年を迎え
ロゴマーク・社名表記を
一新いたしました。
花も嵐もふみこえて。
坂本龍馬、土方歳三……。個性あふれる志士たちの友情・葛藤・恋を、ドラマのような鮮やかさで再現。緊張感高まる熱いカードバトルによる要人の説得。当時重要な武器の役割をはたした「情報」の導入。プレイヤーだけの幕末史を体験できるオリジナルキャラ作成機能。いま、プレイヤーの前に、かつてなく豊かな幕末世界が広がる——。
20th Anniversary
リコエイションゲーム
維新の嵐
幕末志士伝
2月4日発売
●7,800円
それぞれ
コーエー 定番シリーズ
¥1,980(税抜)
koei
100万人の支持を誇る
歴史SLGの原点が甦る!
歴史シミュレーションゲーム
●信長の野望 リターンズ
歴史シミュレーションゲーム
●三國志 リターンズ
プレイステーション版
12/3発売
KOEI The Best
それぞれ
¥2,800(税抜)
あの名作・傑作が、
アッと驚くこのプライス。
プレイステーション版
絶賛発売中↗
●ソウルマスター
謎ベンチャーゲーム
●七つの秘館
リコエイションゲーム
●三國志英傑伝
WWⅡゲーム
●提督の決断Ⅱ
'99.1/21発売→
ネオロマンスゲーム
●アンジェリークSpecial
歴史シミュレーションゲーム
●水滸伝・天命の誓い
NO RESALE
PlayStation
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


KOEI
Chat Noir
メチャクチャたのしいニューウェーブ!
たのしい麻雀
12月17日発売
こんなに強くて
ザンク
三九〇〇円
イカサマなし。しかも超高速。
驚くほど人間的で自然な打ち筋。しかも超高速で、もちろんイカサマはいっさいなし。入門レベルを選べば指導モードが最善手を指導。初心者から上級者まで全麻雀ファンが満足!
場によって打ち方を使い分けろ!
場によって、裏ドラ、槓ウラ、喰い断、二飜縛りの有り無しなど、ルールはこと細かに異なります。ルールに応じて打ち分ける戦略性も必要!
個性的なキャラがしゃべる、しゃべる!
独自の打ち筋・実力を備える対戦キャラは総勢27名。一流声優起用のセリフ約2,000が、にぎやかで楽しい対局を演出します。
NO RESALE
PlayStation
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。　この商品は「麻雀共和国 じゃんぐりら」のプレイステーション版です。
企画・開発:株式会社シャノアール
〒158-0081 東京都世田谷区深沢5-15-15 TEL.03-3702-0598（ユーザーサポート）
発売:株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

PlayStation

あなたのモンスターは、
あなたのいうことを聞きません。







どんなモンスターになるかは、
手にした「モンスターシード」と
混入する「ソリューション」の種類、
そして「孵化装置」の設定温度しだい。
モンスターは自分の意志で動くため、
プレイヤーはおおまかな指示を与えることしかできない。
さあ、ままならぬモンスターを駆使して、
敵ルーラーがあやつるモンスターたちをやっつけよう！

〈新感覚〉
モンスターコレクションRPG
MONSTERSEED
モンスターシード

メモリーカードで
対戦プレイもできる！



モンスターの孵化装置／設定条件にかかわらず、突然変異のモンスターが誕生することもある。



モンスターの登場／種類によっては、プレイヤーの指示をまったく無視するモンスターもいる。



モンスターの魔法が炸裂／戦闘中、モンスターは状況に応じてさまざまな魔法を使うことができる。

SUNSOFT®

サン電子株式会社 サンソフト事業部 〒450-0002 名古屋市中村区名駅3丁目20-1 サンシャイン名駅ビル2F TEL 052-562-2265（ユーザーサポート）●受付時間／月～金10:00～18:00（除く祝日）

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

イベント予約申込欄

各イベントとも参加費は無料です。
参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください

Present! このハガキを投函すると、現役ゲームクリエイターが語る「ゲームスクールの真髄」プレゼント中！

学校説明会　開催日：日・祭日を除く随時　時間：随時

コース設定やカリキュラム内容の他、就職実績や学生・OB作品の公開、入学試験の解説や校舎見学など、学校に関する様々なことをコースアドバイザーが説明いたします。個別対応形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。ご両親やお友達もご一緒にどうぞ。

□月□日
□時希望

個別入学模擬試験　開催日：日・祭日を除く随時　時間：随時

入学試験科目（一般常識・感覚テスト・作文・適性検査・面接）の内、適性検査を除く4科目を受験していただき、合格基準に達しているかどうかを判断します。この試験で合格基準に達していると判断された方は、入学試験の際適性検査以外の試験が免除される他、成績が奮わなかった場合はその後の判定の材料にはいたしませんので、お気軽に受験して下さい。

□月□日
□時希望

業界就職セミナー＆一日体験入学　開催日：12月20日　時間：10時～17時

ゲーム業界の現状、ゲーム業界が必要としている人材像等クリエイターになるための必要情報が聞け、その上バンタンで行われている授業が体験することができます。もちろん講師は現役のプロフェッショナル！

参加希望及び希望コース
YES　企画・シナリオ　プログラム
NO　グラフィック　サウンド

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に◯を付けて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	CGデザインコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		DTMサウンドコース	
		インターネットデザインコース	
	昼間部3年制	ネットワーク放送コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住所	〒　☎（　）　-
フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県 市 私 都　立　学年　年　在学中・中退・卒業

郵便はがき

１５０-８７９０

料金受取人払

渋谷局承認

6366

０１８

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

東京都渋谷区東3-22-14-12DPS
バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ
入学事務局行

フリガナ	
住所	〒 都道府県
	☎(　　　)　　-

フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女

フリガナ	
学校名・学年	県市 私都 立 学年　年　在学中・中退・卒業

'99年度案内書無料請求ハガキ


超話題の3DCGムービー「VISITOR」
遂にドリームキャスト版ゲームで登場!!
VISITOR
Full 3D Computer Graphics Figure Animation Movie
©1998 GAGA PICTURES/avex/JIC
(来年度発売予定)
バンタン電脳情報学院
ゲームデザインコース 98年卒業
川口達也
ゲームデザイナーはバンタンの卒業生だ!!
やっとドリキャスの環境が整って企画を進行してるところなんですよ。「VISITOR」は今までにない本格3DCGムービーですから、ゲームも今までにないものにしたいと思ってます。あまり多くは言えませんが、「フライングシネマゲーム」ってとこでしょうか。
ドリキャス自体も新しいし、すっごくやりがいを感じてるんですよね。バンタンを卒業してすぐこの仕事を任されたわけですけど、現場のノウハウをみっちり教えられたし、プロ意識を身に付けてもらったからこそ、こうして即戦力として仕事ができるんでしょうね。
カリキュラムもちろん、講師の全てがプロっていう学校でしたから、ホント、業界に直結してる学校だなってしみじみ思ってます。

電撃 NEWS STATION

12月11日

駆け込みの直前情報が多数あり！ 内容を確認したら即、行動に移ろう!!

TOPIC トピック

あの感動を再び…燃えあがれ！ 20年目の機動戦士たち!!

「機動戦士ガンダム」イベント・グッズ関連情報



不動の人気を誇るあの「機動戦士ガンダム」が、来年（1999年）で誕生20周年を迎えるぞ！

おそらくほとんどの読者が影響を受けているに違いないアニメ「機動戦士ガンダム」。'79年のＴＶ放映以来、今なおアニメ、ゲームと新作がリリースされ続けている人気シリーズだ。

誕生20周年を迎える来年（1999年）を目前にし、この冬は数々のビッグプロジェクトが進行しているぞ。今回はその中から、特に注目すべきものを紹介。ファン魂をくすぐる「デジカメ」の発売を始め、原画イラストの展示会や、グッズ専門店の開店など、ファンにはたまらない企画がズラリ。20年目のお祭りは始まったばかりだ!!

ショップ　ガンダム専門店「GUNDAM-YA」

プラモデル、ガレージキット、ビデオなど、関連商品をそろえたガンダムグッズ専門店「GUNDAM-YA」が、千葉県・松戸市のピアザ松戸ビル（ＪＲ常磐線松戸駅下車）・コントンタウン内に開店したぞ！　店内には有名模型誌各誌で活躍しているプロモデラーが製作した、ガンプラの完成品も多数展示。さまざまなイベントも随時開催されているので、ガンプラのことならなんでもお任せだ！　もちろん、販売も行われているので、年末年始はガンプラ作りに没頭するのもいいかもね。

イベント　ガンダムイラストレーションズワールド ～宇宙世紀絵画展～

大河原邦男・安彦良和といった、ガンダムを代表する作家陣の原画など約200点を一挙に展示。ガンダムワールドの美術を思う存分満喫しよう！　12月12日～23日まで、東京・池袋のサンシャインシティ文化会館、ＤＩホールにて開催の予定。入場料は一般￥1,000、大・高校生￥800、中学生以下￥300（すべて税別）。会場ではリトグラフを始め、図録や限定・先行販売グッズなどの販売も行われるので、ファンなら一度は見にいこう！

カメラ　DIGITAL CAMERA versions GUNDAM

ブームのデジカメにも、20周年記念のガンダムモデルが登場。合計1,000台の限定生産なので、手に入れるチャンスは今しかない!?　シルバー（連邦軍モデル）・ブラック（ジオン軍モデル）・レッド（シャア専用）の３色が、￥49,800（税別）で、全国のアニメ系ショップで発売中。実はこのカメラのデザインは、アニメに登場したものとそっくりなんだけど、わかるかな？



GOODS 新製品

もちろんチョコボ味…？？

森永チョコボール「チョコボ3個パック」・ほか



▲キョロちゃん２体とチョコボでトリオ結成!?

夢のタッグがここに実現。一緒にクエッ!!

あの森永チョコボールのマスコットがキョロちゃんからチョコボに変更!?　実は「チョコボの不思議なダンジョン２」の発売を記念して、チョコボールの〝チョコボ３コパック〟が期間限定で発売されるのだ！　チョコボの形をした「チョコボグミキャンディ」も登場する予定だぞ。

森永チョコボール「チョコボ3コパック」
▶12月下旬　▶￥180（メーカー希望小売価格税別）　▶森永製菓

新春ライナーも走る!

首都圏を走る営団地下鉄が、年末・年始に特別運行する「新春ライナー号」のマスコットがチョコボに決定！　'98年12月25日から'99年１月７日まで、営団地下鉄各線を「チョコボの新春ライナー号」が疾走するぞ。また、チョコボのメトロダンジョン・スタンプツアーも開催（12月25日～27日）。ゴールすれば素敵な景品が！　詳しくは事務局（TEL:03-3549-7254）へ。

EVENT イベント

ラジオ発のCDリリースイベント!

川上とも子「人生なに色？」CD発売／イベント情報



新年早々彼女に会えるイベントが開催!!

声優・川上とも子さんがパーソナリティーを務めたラジオ番組「川上とも子のメサＣＡＮネットワーク」。番組は終了してしまったが、メモリアルミニＣＤが発売されることになった。６曲を収録し、番組でも人気だった「夢をかなえよう」や「夢の扉」など、ファン必聴の内容。さらに初回盤はクリスマスカード付きだ。

CDの発売を記念したイベントも開催が決定したぞ!!

さらに12月27日（日）には、発売記念イベントの開催が決定！　当日は川上とも子さんとの握手会やサイン会が行われる予定だぞ。場所は、東京・渋谷の「アニメイト渋谷店」。参加したい人は池袋・町田・吉祥寺・秋葉原・渋谷のアニメイト各店にてCDを予約し整理券をもらおう。先着240名なので、希望者は急げ！

※問い合わせ先：アニメイト本部／TEL03-3957-1234

人生なに色？
▶12月23日　▶￥2,548（税込）　▶NECインターチャネル／キングレコード

GOODS 新製品

「メタギトレカ」が日米同時発売!!

スペシャルコレクションカード「METAL GEAR SOLID」・ほか





▲▶秀麗なイラストワークを存分に使用した、極上のカードが山盛り。夢のファンアイテムだ。

レアものコレクター垂涎の特製トレカが登場!

キャラクターグッズも大人気の「METAL GEAR SOLID」に、トレカが登場するぞ。トレカの本場アメリカで製作されるこのカードは、すべて特製プラスチック製でシリアルナンバー入り。100種類のビジュアルをもとに、小島監督特製のオートグラフカードや、世界で1枚きりの描き下ろし原画カード「THE ONLY ORIGINAL ARTWORK」など、さまざまな仕様が用意されているぞ。35万パックの限定生産なので、購入はお早めに!

コナミスペシャルコレクションカード～Limited～
「METAL GEAR SOLID」
▶12月中旬　▶¥600（4＋1枚入り・税別）
▶コナミ



今度は魔法使い「エミル」が大活躍!!

好評のキーチェーンゲーム、ダンジョンクエストに第2弾が登場。今度はかわいい魔法使いのエミルが主人公。手軽に冒険が楽しめる、本格的なRPGなのだ!



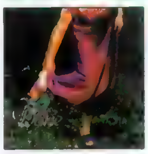
ダンジョンクエスト 第2章 魔法使いエミル
▶12月23日　▶¥1,980（税別）　▶コナミ

MUSIC 音楽CD

繊細な歌声に魅了される1枚

Darie －12月16日発売－

Darieの魅力を満喫できる待望の2ndアルバム発売!!



▲妖艶な魅力が漂うジャケットが目印だ。

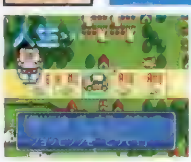
TVアニメ「マーマレードボーイ」主題歌やCM曲でおなじみのDarie（濱田理恵）が、'89年以来の長い沈黙を破って待望の2ndアルバムをリリース!! 数々の名曲を手がけ、また國府田マリ子などのほかのアーティストに曲を提供するなど、幅広い活動で知られる彼女。自身の名前を冠したこのアルバムでも、彼女らしい感性が光る11のナンバーが楽しめる。ゲストミュージシャンには武川雅寛、鈴木博文を始めとする豪華メンバーがズラリ。安心してオススメできる1枚なのだ。

Darie　▶12月16日　▶¥3,000（税込）
▶バイオスフィアレコード

CAMPAIGN キャンペーン

『人生ゲーム』で"いも"ゲット!

「さくま式人生ゲーム」さくまいもキャンペーン －2月10日まで－



…そしてイモ!



『さくま式』で"さくまいも"を当てよう!

「さくま式人生ゲーム」の発売を記念して、タカラから"さくまいもキャンペーン"なるプレゼントキャンペーンが開催中だ。"さつまいも"ならぬ"さくまいも"の正体は鹿児島産の高級さつまいも「紅さつま」。応募者の中から抽選で100名様に、煮て良し、焼いて良しの高級"さくまいも"がプレゼントされるのだ。今年の冬は、こたつで"さくまいも"を食べながら、みんなで「さくま式人生ゲーム」をプレイして盛り上がろう!

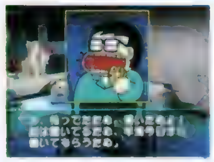
キャンペーン応募要項

ソフトの背ラベルにあるバーコードをハガキに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号・ゲームの感想・続編への要望を明記して欄外のあて先まで。しめ切りは'99年2月10日（消印有効）だ。

EVENT イベント

山崎&西原両先生のサイン会開催!!

ゲーム&原作「たぬきの皮算用」発売記念サイン会 －12月12日－



▲原作を生かした、初心者にも優しい麻雀ゲームなのだ。

ゲームと原作の発売記念イベント開催!

ストーリーも楽しい麻雀ゲーム「雀牌遊戯'99たぬきの皮算用」（メディアリング）が12月17日に発売。さらに原作本も先日発売されたばかり、ということで原作者の山崎一夫&西原理恵子両先生を招いて、W発売記念サイン会が開催されるぞ。当日はグッズの抽選会などもあり。参加希望者は下記参照で!

【整理券配布条件&開催場所】

12月12日の15:30～16:30に、JR新宿駅南口「ルミネ2」4Fにある青山ブックセンター（お問い合わせ・TEL:03-3340-2420）で開催される。当日までに原作本を購入した先着200名の方に整理券を配布するぞ。

TOPIC トピック

ナムコ新作アーケードに登場…そして!!

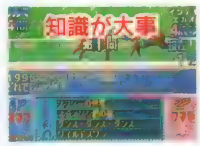
ナムコ新製品+ナンジャタウン300万人突破

音楽でバトルする新製品が登場。ナンジャも絶好調なのだ!!



▲ミスしたチップはどんどん足元にたまる。詰み上がったら負けるあたりは、落ちモノパズルのイメージ!?

ナムコが新機軸のアーケードゲームを2連発! まずはプレイヤー同士の対戦も可能な、リズムアクションゲーム『パカパカパッション』。リズムに合わせて光るチップと同じ色のボタンを叩くだけのカンタンルールだぞ。もう1つは「子育てクイズマイエンジェル」と同じシステムをベースにした、競馬調教クイズゲーム『ダービークイズ マイホースドリーム』。クイズに答えてGⅠを制覇だ! 両方ともに近日稼動予定だぞ!!



▲競馬に関するものから雑学まで、プレイヤーのあらゆる知識が試される!

ナンジャタウン300万人来園!!

東京・池袋にある「ナムコ・ナンジャタウン」の通算来園者数がついに300万人の大台に。現在「ナジャブのイリュージョンクリスマス」を開催中で、400万人も近い!?



▶幸運な300万人目の来園者には記念品が!

RELEASE 発表会

「新しい才能」で「XI[sái]」チーム受賞

「第13回 マルチメディアグランプリ 1998」発表

『XI[sái]』の開発チームShiftが栄誉ある賞を獲得したぞ!

マルチメディア関連産業の、振興と育成を目的として開催されている「マルチメディアグランプリ」。13回目を迎えた今年のグランプリでは、PSソフト「XI［sái］」の企画・製作を担当したShift（シフト）が、「新しい才能」の部門で優秀賞に当たる「銀の翼」賞を受賞!! ゲームというジャンルを超えて、独創的な作品内容が高く評価されたのだ。もちろんその楽しさは知っての通り。まだの人はこれを機に、ぜひ試してみよう!!

はみ出し 電撃情報ステーション

●意外な発見があるかも!?……NECインターチャネルは、12月28日12時からファン感謝デーを実施するぞ! 会場は東京・秋葉原のヒロセビルイベントホール（JR秋葉原駅徒歩1分）で、気になる内容は、PS・SS・DSのタイトル展示、テレカの即売会、抽選会など。テレカは基本的に会場限定の商品で、また、抽選会ではレアアイテムが当たるチャンス（抽選会にはSS版「Piaキャロットへようこそ!! 2」、「BLACK／MATRIX」、PS版「DEBUT21」の背ラベル部分が必要）が!! 当日は気合いをいれて、会場へ行こう!

さくまいもキャンペーンの宛先:〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ㈱タカラ CS事業部「さくまいも係」まで。

EVENT イベント

12月30日に行われるイベントとは？

「To Heart ライブパーティ」—12月30日—





▲▶画面はＰＳ版のもの。イベントではＴＶアニメの最新情報を公開！

大ブレイク確実の恋愛ＡＶＧのイベントが開催！

発売前から高い人気を誇る、リーフの恋愛ＡＶＧソフト「To Heart」（発売元はアクアプラス）のイベントが、12月30日に東京・新宿の東京厚生年金会館の大ホールにて開催決定!! 気になるファンのためにチケットの入手方法を紹介するぞ。購入方法が少々複雑なので、下の「心得」をよく読んで、チャンスを有効に生かそう！

チケットゲットの心得

その１ 12月23日にキングレコードより発売される「WHITE ALBUM ＣＤシングル」を、全国50店舗の指定ＣＤショップで購入した人の内、先着1,000名に〝入場券引き替え購入券〟が配布される（予約は不可）。この券を持って12月29、30日に東京ビッグサイトにて開催される「コミックマーケット55」会場の企業スペース内、リーフブースへ向かおう。そこで購入券と引き替えに入場券を購入できるのだ。

その２ 惜しくも①の方法を逃した人にもダブルチャンス！ このＣＤシングルには、初回製造分にのみ入場券を購入するための抽選券が封入されているのだ。これを持って上記のコミケ会場、リーフブースへ向かおう！ 見事当選した1,000名（当選番号はブース内にて発表、詳しくは抽選券を参照）が、①と同様にその場で入場券を購入できるのだ。はたしてキミはこの幸運な2,000名の中に入れるか!?

「To Heart ライブパーティ」
- ▶12月30日 17:00開場／18:00開演
- ▶東京厚生年金会館
- ▶¥2,000（税込）

●内容
「To Heart」の世界を楽しめるライブステージ（10曲前後）を中心に、ＰＳ版のＯＰムービーやアニメ版プロモーション映像の上映、声優インタビューなどを予定。

EVENT イベント

天野喜孝——冬の版画展

天野喜孝 来場展「華」—12月19日〜23日—

世界的に人気のイラストレーター天野喜孝が版画展を開催！



世界を舞台に活躍する天野喜孝氏の版画展「華」が、12月19日から23日にかけて東京ビッグサイトで開催されるぞ。同氏は『ＦＦ』シリーズのイメージイラストや、人気小説の挿し絵などで知られる一流イラストレーター。今回は過去３年間に原画展などで公開された、名作版画100点を一挙に公開。大胆かつ華麗に迫る天野ワールドをキミも体験してみては？

天野喜孝 来場展「華」
- ▶12月19日〜23日 10:00〜18:00
- ▶東京ビッグサイト・レセプションホール
- ▶入場無料

オリジナルテレカを5名様に
抽選で５名様に特製テレカをプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、欄外のあて先まで。

PRESENT プレゼント

ゲームスクールが一大イベントを開催

HALフェスティバル —1月30日—

ゲーム専門学校ならではの卒業制作展にキミも行ってみよう！

コンピュータ総合学園HALの卒業制作展が、１月17日に名古屋のレインボーホールと、１月30日に大阪の大阪城ホールで開催されるぞ。その内容はオリジナルゲームやCGなどの卒業作品を展示し、ゲストにネプチューンと千葉麗子を迎えるという大々的なもの。今回は大阪でのイベント入場券を、10組20名様の読者にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒562-8770 私書箱第２号（宛先住所不要）HAL「DPS」係まで。しめ切りは1月18日（消印有効）。未来のクリエイターたちの作品をいち早くチェックせよ！

TOPIC トピック

ウイニングカップ'98 Autumn 決勝戦結果発表

『ウイニングポスト３ プログラム'98』—発売中—

「ウイニングカップ」も今回で３回目、またまた、全国各地から多くの名馬が集まったぞ。応募総数は1000通以上。その中から、激戦を勝ち抜いて賞金を獲得したのが右の方々だ。今回一番応募が多かったのは1600m。いままでクラシックディスタンスに応募が偏る傾向にあったが、タイキシャトルやシーキングザパールの海外での活躍が影響したのか、マイル戦で強い馬を作りたいという人が多かったようだ。今後も機会があればウイニングカップを開催していく予定。さらなる強い馬作りのために、それぞれの距離の優勝馬のパスワードも掲載したので、〝次〟への参考にしてほしい。

優勝（10万円）	1600m:上野裕信さん 2000m:金井基実さん 2500m:石井拓也さん
準優勝（5万円）	1600m:原口讓さん 2000m:吉田里美さん 2500m:田光公康さん
３位（１万円）	1600m:東利彦さん 2000m:榎本路人さん 2500m:宗宮昌央さん
電撃賞（5千円）	相原直仁さん、西光一男さん、竹島友紀江さん、窪田庄太郎さん、古澤隆義さん、尾山拓次さん、

京都芝1600m

着順	馬名	齢性	騎手	オーナー名
1	スカルフキング	4牡	河内洋	神奈川県・上野裕信さん
2	ムスターファ	5牡	武豊	長崎県・原口讓さん
3	ウイニングフラット	4牡	岡部幸雄	大阪府・東利彦さん
4	イーグルエンブレム	6牡	中舘英二	大阪府・相原直仁さん
5	トマトアルフィン	4牡	横山典弘	広島県・西光一男さん
6	ルシフェル	4牡	武豊	広島県・石崎康宏さん
7	ギャラクシア	5牡	横山典弘	福岡県・中村佑輔さん
8	ホンコンサイファ	6牡	岡部幸雄	愛知県・鈴木旭さん
9	ザフラワー	4牝	武豊	鹿児島県・籠原明奈さん
10	ブラッドソウル	4牡	武豊	大阪府・宮本孝二さん
11	ラクティアス	5牡	武豊	鹿児島県・柴山師規さん
12	サマースナイパー	4牡	武豊	和歌山県・瀬田良さん
13	ヒーローテイオー	4牡	横山典弘	島根県・安井啓順さん
14	ダイヤモンドチカ	5牡	武豊	石川県・左近千佳さん



◀攻略法をバッチリ解説したガイドブックもコーエーから発売されているぞ。これで配合などの〝系統確立〟も問題ナシ！［コーエー刊／￥1,200（税別）］

東京芝2000m

着順	馬名	齢性	騎手	オーナー名
1	ロヒーインテリスタ	4牡	武豊	神奈川県・金井基実さん
2	ラッキーストライク	4牡	河内洋	佐賀県・吉田里美さん
3	カロリーヌ	5牡	岡部幸雄	鹿児島県・榎本路人さん
4	ナンナンバーニング	4牡	岡部幸雄	埼玉県・竹島友紀江さん
5	スカイウォーカー	6牡	中舘英二	静岡県・窪田庄太郎さん
6	ムスターファ	5牡	武豊	広島県・中井正和さん
7	クッキープリンス	5牡	武豊	兵庫県・米田孝次さん
8	ストップモーション	5牡	武豊	熊本県・廣岡達也さん
9	セントエミネント	4牡	武豊	兵庫県・西谷憲二さん
10	クラッシャー	5牡	武豊	東京都・和地嘉明さん

中山芝2500m

着順	馬名	齢性	騎手	オーナー名
1	サザンタイカー	4牡	岡部幸雄	神奈川県・石井拓也さん
2	スヴェレーンタミツ	4牡	岡部幸雄	宮城県・田光公康さん
3	セセラギ	4牡	中舘英二	東京都・宗宮昌央さん
4	ソウルリアリティ	6牡	武豊	宮城県・古澤隆義さん
5	シルフィード	6牡	武豊	兵庫県・尾山拓次さん
6	バザールデゴザール	4牡	武豊	兵庫県・横山義生さん
7	レーヴァンテイン	6牡	横山典弘	鳥取県・木藤慎也さん
8	エクセリヲン	4牡	横山典弘	愛知県・伊藤大輔さん
9	エアフォルク	6牡	中舘英二	熊本県・森川晃次さん
10	リュウセイターボ	4牡	武豊	埼玉県・竹島浩幸さん

1600m優勝馬 スカルフキング
タキテヤセネニテサダオヒムムル
ノエワロギネヂカエグナブサボモ

2000m優勝馬 ロヒーインテリスタ
ソルナフビエオニボサダトヤムヂ
モズナダダフニズラツグダブロマ

2500m優勝馬 サザンタイガー
ムドエワサボニヂズトミナフサブ
キグヤゾモバテロダリヒラムソタ

 天野喜孝テレカプレゼントの宛先:〒101-8305 ㈱メディアワークスDPS「天野喜孝テレカプレゼント」係まで。しめ切りは12月24日（消印有効）

宇宙一計画作戦その9発動



マンガ/祥人

12月15日火曜日は増刊D13が発売
12月25日金曜日は本誌94号が発売
どちらも買い逃すと一生後悔するかもしれないし、しないかもしれません
ソレくらい要注目です!
カレンダーに赤丸しときましょう

というワケで大変なのですが、あたふたしてるだけじゃマズイので整理しないといけません。まずはDPSの本誌（スケジュールで●のマーク付き）。これはいつも通り毎月2冊発売されます。そして増刊D（★のマーク付き）。これがなんと毎月1冊発売！ つまり…1カ月に3冊ものDPSが発売されることになるのです！ これはスゴイ！ スゴすぎですよね？ ね？ ねっねっ？

DPS発売スケジュール

★11月16日発売 DPS D12 (Vol.90)
●11月 Vol.91
●12月11日発売 DPS Vol.92
★12月15日発売 DPS D13 (Vol.93)
●12月25日発売 DPS Vol.94
●1月14日発売 DPS Vol.95
★1月18日発売 DPS D14 (Vol.96)

大好評発売中


PlayStation
非日常が、起動する。
カスミの家
カスミ
でも、お父さんが作りだした
武器を持って、二人が戦って
いるのを見るの…苦しくて。
ならいいと思った…。


SEGASATURN
微かな振動とともにオーギュメントが起動する
街が、仲間が、そして君自身が実体を失っていく
すべてが不安定なSC空間では、
通常兵器なんて役に立ちはしない
頼れるのは、この次世代兵器オーギュメントだけ
詳しい仕組みなんて君にはわからない
ただ、光輝くオーハスをコア・ブレインにセットして
たたきつけるだけだ
奪われた明日を、取り戻せ。
デバイスレイン
DEVICEREIGN
アドベンチャーSLG
1999年春発売予定
予価 5,800円(税別)
1/15まで当日消印有効
予約キャンペーン実施中！
この広告についている予約券に必要事項を記入して、お近くのゲームショップで「DEVICEREIGN」を期間中に
予約して、ご応募すると先着で10,000名様に「デバイスレイン キャラクター ポストカードセット」が当たります。
応募方法 官製ハガキに予約をしたお店の認証を押した予約券の控え(スタンプ台紙)を貼って、あなたの住所・氏名・電話番号・年齢・職業をご記入の上、
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 (株)メディアワークス ソフト事業部「デバイスレイン予約キャンペーン」係までお送り下さい。
※お店によって予約形態が異なりますので予約時にご確認ください。 ※また、複数の予約をいただく時は、誠にお手数ですが、この予約券を別に入手してください。
コミック化決定!!
「電撃hp」
12月18日発売!!
画 楠見らんま 定価：本体900円+税
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©Starlight Marry / Media Works Inc.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
SEGASATURNおよびSEGASATURNロゴは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 1 03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

1 052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

1 03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉1 03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 門谷祥子さん (株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 今井大策くん (株)サミー



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石川政則くん (株)スティング



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 岡本雪江さん (株)ユークス



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 水谷典代さん (株)ネクサスインターラクト



ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 白井香織さん (株)コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 11月9日〜11月22日

売り上げではSPGが1位、2位と大健闘！ そのほか『SIMPLE1500』シリーズが、8タイトル中4タイトルもランクインしているぞ！

売り上げ TOP20

ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3〜ファイナルヴァージョン〜

W杯フランス大会の選手データが搭載され、COMの思考なども強くなっている。

■コナミ
■11月12日■SPG
■¥4,800■100,210
初登場



スマッシュコート2

人気テニスゲームの第2弾。すごろく風のルーレットモードも、内容が充実！

■ナムコ
■11月12日■SPG
■¥5,800■69,072
初登場



レガイア伝説

コンビニを中心に、なかなかの人気を獲得している。RPGファンなら買いか!?

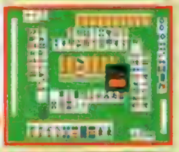
■SCEI
■10月29日■RPG
■¥5,800■68,058
前回1



SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀

タイトルどおりの1,500円という価格は魅力。もちろん4人打ちも可能だぞ。

■カルチュア・パブリッシャーズ
■10月22日■TBL
■¥1,500■55,897
前回3



ドカポン! 怒りの鉄剣

長時間負け続けていたりすると、極悪な強さのデビラーマンに変身できるのだ。

■アスミック・エース エンタテイメント
■11月5日■TBL
■¥5,800■30,791
前回5



6	Parlor!PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム ■日本テレネット／11月12日／SLG／30,432	初登場
7	beatmania(ビートマニア) ■コナミ／10月1日／ETC／26,548	前回2
8	名探偵コナン ■バンダイ／11月19日／AVG／25,990	初登場
9	メタルギア ソリッド ■コナミ／9月3日／ACT／20,226	前回4
10	クラッシュ・バンディクー2〜コルテックスの逆襲! 〜(ザ・ベスト) ■SCEI／10月8日／ACT／18,616	前回19
11	VIGILANTE 8(ヴィジランテ8) ■シスコンエンタテイメント／11月12日／ACT／18,281	初登場
12	FIFA WORLD CUP 98 〜フランス98総集編〜 ■エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月5日／SPG／17,125	前回8
13	三国志Ⅵ ■コーエー／10月8日／SLG／16,874	前回7
14	DX人生ゲームⅡ(ザ・ベスト) ■タカラ／10月8日／TBL／16,830	前回16
15	アナザー・マインド ■スクウェア／11月12日／AVG／16,453	初登場
16	SIMPLE1500シリーズ Vol.2 THE将棋 ■カルチュア・パブリッシャーズ／10月22日／TBL／16,012	前回13
17	SIMPLE1500シリーズ Vol.6 THE花札 ■カルチュア・パブリッシャーズ／11月19日／TBL／14,006	初登場
18	パイロットになろう! ■パック・イン・ソフト／9月23日／SLG／12,285	前回11
19	ヴァンパイア セイヴァー EXエディション ■カプコン／11月5日／対戦ACT／11,680	前回17
20	SIMPLE1500シリーズ Vol.4 THEリバーシ ■カルチュア・パブリッシャーズ／10月22日／TBL／10,873	初登場

前評判 TOP20

1	ファイナルファンタジーⅧ ■スクウェア／2月11日／RPG／16,102	前回1
2	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ■バンダイ／12月17日／STG／10,305	前回7
3	テイルズ オブ ファンタジア ■ナムコ／12月23日／RPG／9,876	前回3
4	サガ フロンティアⅡ ■スクウェア／99年春予定／RPG／7,230	前回14
5	幻想水滸伝Ⅱ ■コナミ／12月17日／RPG／6,870	前回2
6	To Heart ■アクアプラス／冬予定／AVG／5,527	前回9
7	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA ■タカラ／12月17日／S・RPG／5,306	前回6
8	悠久幻想曲ensemble ■メディアワークス／12月10日／ETC／5,291	前回15
9	ドラゴンクエストⅦ ■エニックス／99年夏予定／RPG／4,863	前回5
10	エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜 ■ガスト／12月17日／RPG／4,643	前回8
11	スーパーロボット大戦F ■バンプレスト／12月10日／S・RPG／4,628	前回16
12	スーパーヒーロー作戦 ■バンプレスト／1月7日／RPG／4,607	前回19
13	EHRGEIZ(エアガイツ) ■スクウェア／12月17日／対戦ACT／4,200	前回10
14	ストリートファイターZERO3 ■カプコン／12月23日／対戦ACT／3,537	再登場
15	電車でGO!2 ■タイトー／3月予定／SLG／3,316	再登場
16	サウザンドアームズ ■アトラス／12月17日／RPG／3,096	初登場
17	マール王国の人形姫 ■日本一ソフトウェア／12月17日／RPG／3,087	前回12
18	トゥルーラブストーリー2 ■アスキー／1月予定／SLG／2,873	前回10
19	チョコボの不思議なダンジョン2 ■スクウェア／12月23日／RPG／2,653	前回17
20	デビルサマナー ソウルハッカーズ ■アトラス／発売日未定／RPG／2,433	初登場

読者人気 TOP20

1	ファイナルファンタジーⅦ ■スクウェア／97年1月31日／RPG／14,814	前回1
2	スターオーシャン セカンドストーリー ■エニックス／7月30日／RPG／6,190	前回4
3	ゼノギアス ■スクウェア／2月11日／RPG／5,527	前回3
4	メタルギア ソリッド ■コナミ／9月3日／ACT／5,306	前回2
5	東京魔人學園剣風帖 ■アスミック・エース エンタテイメント／6月18日／AVG／4,423	前回11
6	テイルズ オブ デスティニー ■ナムコ／97年12月23日／RPG／3,980	前回9
7	女神異聞録ペルソナ ■アトラス／96年9月20日／RPG／3,759	前回10
8	ときめきメモリアル〜forever with you〜 ■コナミ／95年10月13日／SLG／3,317	再登場
9	ファイナルファンタジータクティクス ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／2,873	前回5
10	バイオハザード 2 ■カプコン／1月29日／AVG／2,867	再登場
11	ダブルキャスト ■SCEI／6月25日／AVG／2,653	前回6
12	サガ フロンティア ■スクウェア／97年7月11日／RPG／2,433	前回16
13	サンパギータ ■SCEI／10月15日／AVG／2,210	初登場
14	SDガンダムGGENERATION ■バンダイ／8月6日／SLG／2,197	前回8
15	グランツーリスモ ■SCEI／97年12月23日／RCG／1,990	前回7
16	悠久幻想曲 ■メディアワークス／97年8月28日／SLG／1,984	再登場
17	新スーパーロボット大戦 ■バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／1,975	再登場
18	beatmania(ビートマニア) ■コナミ／10月1日／ETC／1,769	前回15
19	みつめてナイト ■コナミ／3月19日／SLG／1,761	再登場
20	季節を抱きしめて ■SCEI／7月23日／AVG／1,754	再登場

ランキング・トピック

今回の調査では、ショップによって売れているソフトが違うという結果に。いろいろなジャンルのソフトが発売されたから、それとも全国的なヒット作がないということ？ 【12月1日調べ】

ショップ1▶アミューズメントショップロ一ル／中山店(横浜市) 宮本和美さん

最近売れているソフトは「ユーラシアエクスプレス殺人事件」(エニックス) や「武戯」(コナミ) です。少し前に発売された「VIGILANTE 8 (ヴィジランテ8)」(シスコンエンタテイメント)や「スマッシュコート2」(ナムコ)、「レガイア伝説」(SCEI)なども、まだ売れています。うちは客層的に年齢の低い方が多いので、今後発売されるソフトでは「クラッシュ・バンディクー3〜」(SCEI) や「チョコボの不思議なダンジョン2」(スクウェア)、それに「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」(バンダイ)などに期待しています。

ショップ2▶ヤマギワソフト／メルサ店(名古屋市) 山田富貴子さん

最近一番売れているソフトは「ポポローグ」(SCEI)ですね。それに続いて「リベログランデ」(コナミ)や「エクソダスギルティー」(アーベル／イマディオ)が売れています。「スマッシュコート2」には「みんなのゴルフ」(SCEI)のように息の長いソフトになってくれることを期待していたのですが、それほど伸びてはいませんね。今後発売されるソフトでは、一番期待していた「電車でGO！2」(タイトー) の発売が3月に延びてしまったので「クラッシュ・バンディクー3〜」や「〜逆襲のシャア」、「テイルズ〜」(ナムコ) などに期待したいです。

データ提供協力:デジキューブ、ブルート ※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

PlayStation

学園祭 & 恋愛シミュレーション

後夜祭

-a sherd of youthful memories-

1999年2月25日(木)発売予定!!

青春の思い出がここにある。

人気作家、美樹本晴彦がキャラクターデザイン＆総作画監督で100パーセント参加。友情と恋愛が交差する青春恋愛シミュレーション登場。

全編フルボイス50時間以上を収録

〈声の出演〉
川澄綾子／坂本真綾／長沢美樹／森久保祥太郎／三木眞一郎／置鮎龍太郎／折笠　愛／南　央美／柳原みわ／今井由香／豊嶋真千子



物語はここから始まる!!
スペシャルプレビューディスク **前夜祭**



後夜祭スペシャルプレビューディスク『前夜祭』同梱ソフト
できる! ゲームセンター
1999年1月14日(木)発売予定
標準価格：予価 ¥5,800(税抜)
プレイステーション用ゲームソフト「できる!ゲームセンター」に、後夜祭スペシャルプレビューディスク「前夜祭」を同梱、後夜祭の世界が一足先に楽しめます。

「後夜祭」予約者全員プレゼント応募用紙

応募用紙を破線で切り取るか又はコピーして使用して下さい

ふりがな 氏　名	性別　男・女	年齢　　歳
ふりがな 住　所		
	電話番号	
職　業	希望賞品番号	

予約店印欄　　平成　　年　　月　　日予約

DP-98121

恒例! 予約者全員プレゼントキャンペーンのお知らせ!!

プレゼント内容

A賞：スペシャルディスク(PS非売品、ビジュアル集) …… 1500名様
B賞：特製ポストカード4点セット …… 2000名様
C賞：声優サイン色紙(出演声優の個別サイン色紙!) …… 55名様
D賞：美樹本晴彦サイン色紙 …… 10名様
E賞：Windows壁紙フロッピーディスク …… 100名様
(Windows95で使用出来るキャラクターの壁紙データディスク!)

惜しくも賞品を逃した方にオリジナルポスターをもれなく差し上げます!!

応募方法

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、『後夜祭』を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 官製はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って下記宛先まで送って下さい!

期間：1999年2月15日消印有効 ※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。(4月末予定)
宛先：〒160-0006　東京都新宿区舟町5番 4F
株式会社翔泳社ゲーム開発局「後夜祭 全プレ係」まで。

※このキャンペーンへの応募は一人一通とさせていただきます。御了承下さい。

SE SHOEISHA
株式会社翔泳社 ゲーム開発局
〒160-0006 東京都新宿区舟町5番 4F　TEL.03-5362-3858(ユーザーサポート) 月〜金曜 11:00〜18:00(祝祭日除く)
インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter/koyasai

NEXT ISSUE 次号予告

次号94号はDPS4周年記念号！というわけで、お待たせしました！別冊付録「攻略Station SP Vol.9」、4周年記念特大プレゼント、冬休み攻略大特集とボリューム満載でお届けします!!

●Coming Soon!

ファイナルファンタジーⅧ／ストリートファイターZERO3／テイルズ オブ ファンタジア／封神領域エルツヴァーユ／幻想水滸伝Ⅱ／エアガイツ／新世代ロボット戦記ブレイブサーガほか

電撃PlayStation Vol.94は12月25日(金)発売



表紙イラスト●チョコボの不思議なダンジョン２
Ⓒ1998 スクウェア
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

ゲームライター募集!!

「電撃ＰＳ」では、ゲームライターを募集しています。応募される方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800文字程度)を"ライター募集係"まで送ってください(応募書類は返却しません)。応募資格は、①東京近郊在住で、②18歳以上(高校生不可)の方です。面接する方にのみ連絡させていただきます。

電撃PlayStation Vol.92

1998年12月25日発行　第4巻　第30号　通巻88号

■発行人　塚田正晃
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台１－８
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台２－９
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、諏訪浩樹、村松充
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(ＣＨＩ)、佐藤裕志、鴫原千太郎、川ロ一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、谷ロ一茂、岩沢篤子
[アシスタント] 下川憲一、飯塚幸正、三輪邦宏
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子、ゆず屋、コマツヒロノリ、仲一彌デザイン事務所、デザイン ルーム ケー・ディー・アール
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上惠司

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

D13はクリスマススペシャルのムービー大特集。『FFⅧ』、『チョコボ2』など期待のムービー10タイトルと『サーカディア』をはじめとする体験版が8タイトル。2枚組でお届けします。

電撃PlayStation D13　次号D13は12月15日(火)発売

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●12月発売のソフト

1	10日	ジグザグボール	UPSTAR	¥5800	ACT	
2	10日	プロ麻雀 極PLUS II	アテナ	¥4800	TBL	
3	10日	KOEI The Best 三國志英傑伝	コーエー	¥2800	S・RPG	
4	10日	KOEI The Best ソウルマスター	コーエー	¥2800	TBL	
5	10日	KOEI The Best 提督の決断III	コーエー	¥2800	SLG	
6	10日	KOEI The Best 七つの秘館	コーエー	¥2800	AVG	
7	10日	ワンダートレック	SCEI	¥5800	ACT	
8	10日	花札・リアル3D	SOLAN	¥4800	TBL	201
9	10日	さくま式人生ゲーム	タカラ	¥5800	TBL	
10	10日	政治を遊ぼう!-ポテスタス-	ネクサスインターラクト	¥2800	SLG	
11	10日	ボンバーマン	ハドソン	¥5800	ACT	
12	10日	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	¥6800	S・RPG	150
13	10日	学校をつくろう!!2	ビクターソフト	¥5800	SLG	
14	10日	ピットフォール3D	ビクターソフト	¥5800	ACT	
15	10日	TSUMU(つむ)	ヘクト	¥4800	PZG	
16	10日	悠久幻想曲ensemble	メディアワークス	¥3800	ETC	
17	17日	LUNATIC DAWN III	アートディンク	¥5800	RPG	135,139
18	17日	認定王 岡田敏の詰将棋教室	アスキーサムシンググッド	¥4800	TBL	
19	17日	サウザンドアームズ	アトラス	¥6800	RPG	126,141
20	17日	テーマアクアリウム	[illegible] スクウェア	¥5800	SLG	136,140,200
21	17日	SPAWN THE ULTIMATE	オデシオン	¥3800	ETC	
22	17日	エリーのアトリエ~ザー[illegible]錬金術士2	ガスト	¥5800	RPG	42,138
23	17日	西陣パチンコ天国VOL.3	ケィエスエス	¥5800	SLG	
24	17日	たのしい麻雀	コーエー	¥3900	TBL	
25	17日	もんすたあ★レース	コーエー	¥4800	RPG	135
26	17日	アクチュア アイスホッケー	コナミ	¥4800	SPG	201
27	17日	幻想水滸伝II	コナミ	¥5800	RPG	32,139
28	17日	必殺パチンコ[illegible]	サンソフト	¥4800	SLG	
29	17日	必殺パチンコ[illegible]	サンソフト	¥4900	SLG	
30	17日	EHRGEIZ(エアガイツ)	スクウェア	¥5800	対戦ACT	62,140
31	17日	クラッシュ[illegible]世界一周	SCE	¥4800	ACT	135,139,193
32	17日	Fighting Eyes	SOLAN	¥6800	対戦ACT	201
33	17日	梅沢由香里の対局囲碁 平成棋院II	ダイキ	¥6800	TBL	
34	17日	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA	タカラ	¥6800	S・RPG	82,140
35	17日	[illegible]	タカラ	¥6800	S・RPG	82,140
36	17日	[illegible]	トミー	¥5800	SLG	
37	17日	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	¥5800	RPG	92,140
38	17日	Hello Kitty White Present	ハドソン	¥5800	PZG	135,140
39	17日	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	¥6800	ACT	54,141
40	17日	ザ・ファミレス~史上最強のメニュー~	ヒューマン	¥5800	SLG	
41	17日	雀牌遊戯'99 たぬきの皮算用	メディアリング	¥5800	TBL	
42	23日	タワードリーム2	アクセラ	¥5800	TBL	141
43	23日	EVE the lost one	イマディオ	¥7800	AVG	196
44	23日	ストリートファイターZERO3	カプコン	¥5800	対戦ACT	135,182
45	23日	がんばれゴエモン~来るなら恋!綾繁一家の黒い影~	コナミ	¥5800	ACT	
46	23日	実況パワフルプロ野球'98決定版	コナミ	¥4800	SPG	
47	23日	ビートマニア APPEND 3rd Mix	コナミ	¥2800	ETC	190
48	23日	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	¥6800	RPG	104
49	23日	I.Q FINAL	SCEI	¥4800	PZG	135
50	23日	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000	ETC	202
51	23日	ルシファー・リング	東芝EMI	¥5800	ACT	
52	23日	ロードモナーク~新・ガイア王国記~	東芝EMI	¥5800	SLG	
53	23日	電車だいすき~プラレールがいっぱい	トミー	¥6800	SLG	
54	23日	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	¥5800	RPG	98
55	23日	桃太郎伝説	ハドソン	¥5800	RPG	116
56	23日	サイレントメビウス~幻影の堕天使~	バンダイビジュアル	¥6800	RPG	
57	23日	シヴィライゼーションII	ヒューマン	¥5800	SLG	
58	23日	ミザーナフォールズ	ヒューマン	¥5800予定	AVG	195
59	23日	100万円クイズハンター	富士通パソコンシステムズ	¥5800	ETC	141
60	12月	日本プロ麻雀連盟公認 THEプロ麻雀 [illegible]	ナグザット	¥5800	TBL	

●年内予定のソフト

61	1998年	なげっと~激録!プルプル商店街~(仮)	アクティブアート	¥5800予定	ACT	
62	1998年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定	SLG	
63	1998年	ジャーム ―狙われた街―	ケーエージェイ	未定	RPG	
64	1998年	ひとつやふたつ いつつや [illegible] 日本ごらんばなしツアー[illegible]	システムサコム グループ・タック	未定	AVG	

●1月発売予定のソフト

65	7日	頭文字D	講談社	¥5800予定	RCG	201
66	7日	スーパーヒーロー作戦	バンプレスト	¥6800予定	RPG	198
67	7日	THE NEXT TETRIS ザ ネクスト テトリス	BPS	¥4800	PZG	
68	14日	バトルアスリーテス 大運動会GTO	インクリメントP	¥5800	ACT	199
69	14日	CINEMA英会話シリーズVol.1 天国に行けないパパ	サクセス	¥6800予定	ETC	203
70	14日	DEEP FREEZE(ディープ・フリーズ)	サミー	¥5800	STG	
71	14日	できる! ゲームセンター	翔泳社	¥5800予定	SLG	
72	14日	サーカディア	SCEI	¥5800予定	AVG	
73	14日	魔法使いになる方法	ティジイエル	¥6800	A・RPG	
74	14日	メサイヤBEST ラングリッサーI&II	メサイヤ	¥2800	S・RPG	
75	14日	封神領域エルツヴァーユ	ユークス	¥5800予定	対戦ACT	14
76	21日	スノボキッズプラス	アトラス	¥5800予定	SPG	
77	21日	快刀乱麻 雅	イマディオ	¥5800	SLG	
78	21日	快刀乱麻 雅(限定版)	イマディオ	¥7800	SLG	
79	21日	KOEI The Best アンジェリーク Special	コーエー	¥2800	SLG	
80	21日	KOEI The Best 水滸伝・天命の誓い	コーエー	¥2800	SLG	
81	21日	バトル昆虫伝	ジャレコ	¥5800	S・RPG	136
82	21日	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	ナインライブス	¥5800	TBL	
83	21日	それ行けフライフィッシング	ビクターソフト	¥5800予定	SLG	
84	28日	ゲームソフトをつくろう	イマジニア	未定	SLG	136
85	28日	グーグートロプス	エニックス	¥5800予定	SLG	
86	28日	つんつん組3~カンジベーダー~	講談社	¥4300予定	STG	
87	28日	イズ インターナル・セクション	スクウェア	¥5800	STG	
88	28日	クリック メディック	SME	¥5800予定	AVG	
89	28日	Parlor! PRO6 [illegible]	日本テレネット	¥5200	SLG	
90	28日	BLOODY ROAR2 BRINGER OF THE NEW AGE	ハドソン	¥5800予定	対戦ACT	
91	28日	[illegible]	メディアエンターテイメント	¥5800	SLG	136,203
92	28日	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	¥6800	AVG	
93	1月上旬	バックギャモン	アルトロン	未定	TBL	
94	1月中旬	釣道~渓流・湖編~	OZクラブ	¥5800	SLG	
95	1月下旬	猫侍	ヒューマン	¥5900	AVG	
96	1月	トゥルーラブストーリー2	アスキー	¥6800	SLG	
97	1月	バスランディング	アスキー	¥6800	SLG	
98	1月	バスランディング(つりコン同梱版)	アスキー	¥9990	SLG	
99	1月	[illegible]	ギャップス	¥5800	RCG	
100	1月	デュークニューケム トータル メルトダウン	キングレコード	¥5800	STG	
101	1月	真髄・碁仙人	J・ウイング	¥7800予定	TBL	
102	1月	バブルガンキッド	タカラ	¥5800	ACT	
103	1月	サウンドノベル・エボリューション3 街 ~運命の交差点~	チュンソフト	¥5800	AVG	
104	1月	水族館プロジェクト~フィッシュ[illegible]~	テイチク	¥5800予定	AVG	136
105	1月	日本プロ麻雀連盟公認 手ほどき麻雀 入門編	ナグザット	¥4800予定	TBL	
106	1月	デジモンワールド	バンダイ	¥5800予定	RPG	
107	1月	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800予定	S・RPG	
108	1月	マービー・ベィビー・ストーリー	PONOS	¥4800予定	PZG	
109	1月	ラングリッサーIV&V ファイナルエディション	メサイヤ	未定	S・RPG	

●2月発売予定のソフト

110	4日	学園戦隊ソルブラスト	キャラバン・インタラクティブ	¥5800	AVG	
111	4日	アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)	コーエー	¥6800	RPG	204
112	4日	[illegible]	コーエー	¥8800	RPG	204
113	4日	維新の嵐 幕末志士伝	コーエー	¥7800	S・RPG	
114	4日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
115	4日	魔女っ子大作戦 Little witching mischiefs	バンダイ	¥6800予定	SLG	
116	4日	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	フロム・ソフトウェア	¥5800	ACT	136
117	11日	FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)	NECインターチャネル	¥5800	SLG	
118	11日	サイバー大戦略~出撃! はるか隊~	システムソフト	¥6800予定	SLG	
119	11日	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	¥7800	RPG	86,136
120	11日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	201
121	18日	ぴくぴく仙太郎~パズルでごはん~	講談社	¥4800予定	PZG	
122	18日	信長の野望 武将風雲録	コーエー	¥5800	SLG	
123	18日	CINEMA英会話シリーズVol.2 インタセプター	サクセス	¥6800予定	ETC	
124	18日	超戦闘球技 ヴァンボーグ	ヘクト	¥5800	ACT	203
125	25日	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	
126	25日	~幕末浪漫~月華の剣士	SNK	¥5800	対戦ACT	
127	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
128	25日	HEART OF DARKNESS	サミー	¥5800	ACT	204
129	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
130	25日	くのいち捕物帖	GMF	¥5800予定	AVG	
131	25日	後夜祭 a sherd of youthful memories	翔泳社	¥5800予定	SLG	
132	25日	-立体忍者活劇- 天誅 忍凱旋	SME	¥4800予定	ACT	
133	25日	ドリームサーカス	ティジイエル	¥5800	SLG	
134	25日	モンスターファーム2	テクモ	¥5800予定	SLG	136,192
135	25日	ワールド・ネバーランド2~プルト共和国物語~	リバーヒルソフト	¥5800	SLG	136
136	上旬	TRICKY SLIDERS(トリッキー スライダーズ)	カプコン	¥5800予定	SPG	
137	2月	空母戦記	アンバランス	¥7800	SLG	
138	2月	天下統一	アンバランス	¥5800	SLG	
139	2月	19時03分―上野発夜光列車―	ヴィジット	¥5800	ETC	
140	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	対戦ACT	186
141	2月	サイコメトラーEIJI	講談社	¥5800予定	AVG	
142	2月	よしもと麻雀倶楽部 DELUXE	彩京	¥5800予定	TBL	
143	2月	OPTION チューニングカーバトル2	ジャレコ	未定	RCG	
144	2月	ポケットムームー	SCEI	未定	ETC	136
145	[illegible]	[illegible]	タカラ	[illegible]	SLG	12
146	2月	コンバットチョロQ	タカラ	¥5800	ACT	
147	2月	プレッシャーゾーン	たき工房	未定	STG	
148	2月	サウンドノベル・エボリューション[illegible] 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	¥4800	AVG	
149	2月	ガンホーブリゲイド	トミー	未定	SLG	
150	2月	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800	ACT	136
151	2月	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定	SLG	194
152	2月	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	¥5800	RPG	
153	2月	魔女たちの眠り	パック・イン・ソフト	¥3800	AVG	
154	2月	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定	RPG	
155	2月	Piとメール	ハドソン	未定	ETC	136,137
156	2月	宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル	バンダイ	¥6800予定	SLG	210
157	2月	ルフトヴァッフェ~ドイツ空軍を指揮せよ~	ビクターソフト	¥5800予定	SLG	
158	2月	悠久幻想曲ensemble2	メディアワークス	¥3800予定	ETC	
159	2月	~ミスタープロスペクター~ほりあてくん	リズミックス	¥2800	ETC	136

●冬発売予定のソフト

160	冬	To Heart	アクアプラス	未定	AVG	
161	冬	Wizardry~DIMGUIL~	アスキー	¥6800	RPG	
162	冬	UFO	アスキー	未定	???	
163	冬	悠久のエデン	アスキー	未定	RPG	
164	冬	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800	SLG	136
165	冬	キミにSteady	シーディープロス	未定	SLG	
166	冬	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800	SLG	
167	冬	めぐり愛して	SME	¥5800予定	SLG	
168	冬	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	

●3月発売予定のソフト

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
169	4日	AIR RACE CHAMPIONSHIP	エクシング・エンタテイメント	未定／RCG	136, 137
170	4日	トゥームレイダー3	エニックス	¥6800／ACT	197
171	4日	Sonata（ソナタ）	T&Eソフト	¥6800予定／RPG	117
172	11日	ATHENA－Awakening from the ordinary life－	SNK／夢工房	¥6800／AVG	
173	11日	リーディングジョッキー'99	ハーベストワン	¥5800／ACT	
174	18日	CINEMA英会話シリーズVol. 3 嵐が丘	サクセス	¥6800予定／ETC	
175	3月	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	136
176	3月	ガレリアンズ	アスキー	未定／AVG	
177	3月	70年代風ロボットアニメ ゲッP－X	アローマ	未定／STG	
178	3月	RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～	ウエップシステム	¥5800予定／ACT	188
179	3月	奏(騒)楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800／SLG	
180	3月	実戦パチスロ必勝法！サミーレヴォリューション2	サミー	¥6800／SLG	
181	3月	キメろ！ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800／SLG	
182	3月	電車でGO！2	タイトー	¥5800予定／SLG	
183	3月	小さな巨人 ミクロマン	タカラ	¥5800／ACT	
184	3月	パチスロマスター <Sammy SP>	ティー・イー・エヌ研究所	未定／SLG	
185	3月	Nゲージ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」	東芝EMI	¥5800予定／SLG	
186	3月	キャプテン・ラヴ	東芝EMI	¥6800予定／SLG	
187	3月	ターニングポイント(仮)	ナグザット	¥5800予定／SLG	
188	3月	Cybernetic EMPIRE（サイバネティック エンパイア）	日本テレネット／ウルフチーム	未定／AVG	
189	3月	ちっぽけラルフの大冒険	NEW	¥5800予定／ACT	
190	3月	めざせ！名門野球部	ネクサスインターラクト／ダズ	¥5800／SLG	
191	3月	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	未定／SLG	212
192	3月	アームド・ファイター	バンプレスト	¥5800予定／対戦ACT	
193	3月	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
194	3月	全日本プロレス～王者の魂～	ヒューマン	未定／SPG	203
195	3月	ナース物語（ストーリー）	毎日コミュニケーションズ	¥5800予定／AVG	
196	3月	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	未定／RPG	136

●4月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
197	4月1日	エラン	ビスコ	¥5800／SLG	
198	4月15日	CINEMA英会話シリーズVol. 4 ボーイズライフ	サクセス	¥6800予定／ETC	
199	4月	将棋幼稚園あゆみ組	アフェクト	¥5800／TBL	
200	4月	ザ ノベルズ（仮）	ヴィジット	未定／AVG	
201	4月	おみせde店主	テクノソフト	未定／RPG	136
202	5月20日	CINEMA英会話シリーズVol. 5 ゾンビ	サクセス	¥6800予定／ETC	
203	5月	とんでもクライシス！	徳間書店	¥5800予定／ACT	204
204	5月	アニメチック・ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	アリカ	¥5800予定／ETC	
205	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ（仮）	ADM	未定／AVG	
206	春	THE RUINS～ルーインズ（仮）	ADM	未定／AVG	
207	春	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング・エンタテイメント	未定／RPG	
208	春	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	未定／AVG	
209	春	モンスター・コレクション(仮)	角川書店／ESP	未定／RPG	
210	春	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
211	春	Zill O' II	コーエー	¥6800予定／RPG	
212	春	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
213	春	グリントグリッター	コナミ	未定／AVG	
214	春	SILENT HILL	コナミ	未定／AVG	184
215	春	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	未定／AVG	
216	春	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	コナミ	未定／AVG	
217	春	メルティランサー The 3rd Planet(仮)	コナミ	未定／SLG	
218	春	ワンワンダイアリー(仮)	コナミ	未定／SLG	136
219	春	THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	未定／SLG	
220	春	MOTO KIDS	シスコンエンタテイメント	未定／RCG	
221	春	サガ フロンティアII	スクウェア	未定／RPG	108
222	春	チョコボ レーシング～幻界へのロード～	スクウェア	未定／RCG	
223	春	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ	タカラ	¥5800予定／ACT	
224	春	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ 初回限定版(仮)	タカラ	未定／ACT	
225	春	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
226	春	勇者王ガオガイガー－BLOCKADED NUMBERS－	タカラ	¥6800／AVG	
227	春	ファーランドサーガ2 時の道標	テイジイエル	未定／S・RPG	
228	春	レストランドリーム	テイチク	未定／SLG	
229	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
230	春	バスライズ	バンダイ	未定／ACT	136
231	春	ミリオンクラシック	バンダイ	¥6800予定／SLG	
232	春	DEVICEREIGN	メディアワークス	¥5800予定／SLG	
233	春	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	
234	春	TANK SIMULATOR(仮)	アスキー	未定／SLG	
235	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	未定／対戦ACT	
236	春	Knights of GENESIS	エスコット	未定／S・RPG	
237	春	Pop'n TANKS	エニックス	未定／対戦ACT	
238	春	ミスティックアーク まぼろし劇場	エニックス	未定／AVG	195
239	春	かろりんこ	オラシオン	未定／ETC	
240	春	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定／RPG	
241	春	ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／STG	
242	春	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／RPG	136
243	春	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800／SLG	
244	春	邪藩(仮)	コナミ	未定／ACT	
245	春	Dancing Bladeかってに桃天使！～tears of EDEN～(仮)	コナミ	未定／AVG	
246	春	シーバス1－2－3(仮)	ジャレコ	未定／A・RPG	136
247	春	サイバーオーグ	スクウェア	未定／ACT	
248	春	Racing Lagoon	スクウェア	未定／RPG	
249	春	CAPA(仮)	SCEI	未定／ETC	136
250	春	どこでもいっしょ(仮)	SCEI	未定／ETC	136
251	春	ポケットダンジョン	SCEI	未定／RPG	136
252	春	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ	SME	未定／SLG	
253	春	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説(仮)	徳間書店	¥5800予定／TBL	
254	春	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説(仮)限定版	徳間書店	¥5800予定／TBL	
255	春	Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス	未定／AVG	
256	春	新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者	バップ	¥6800予定／AVG	
257	春	もっと！にゃんとワンダフル2	バンプレスト	¥5800／SLG	202
258	春	FISHER'S ROAD（フィッシャーズロード）（仮）	BPS	未定／SPG	
259	春	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定／RPG	
260	春	太陽のお告げ	プログレス	未定／ETC	
261	春	カルドセプト for PlayStation	メディアファクトリー	未定／TBL	
262	春	輝やく季節へ	キッド	未定／AVG	
263	春	有限会社 地球防衛隊	メディアリング	未定／SLG	
264	6月17日	CINEMA英会話シリーズVol. 6 愛の果てに	サクセス	¥6800予定／ETC	
265	7月	バーチャル飛龍の拳2	カルチャーブレーン	¥5800／対戦ACT	
266	7月	Dinobreeder another progress	J・ウイング	未定／ACT	
267	8月	閉鎖病院（仮）	ヴィジット	未定／ETC	
268	夏	マリア2 受胎告知の謎	アクセラ	未定／AVG	
269	夏	Little Lovers She so game	NTT出版／日経映像	¥6800予定／恋愛RPG	
270	夏	アクアノートの休日2(仮)	アートディンク	未定／SLG	
271	夏	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	
272	夏	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定／AVG	
273	夏	リモートコントロール・ダンディ～戦え！（株）ロボット警備隊～(仮)	ヒューマン	未定／ACT	
274	秋	星神（ほしがみ）-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	未定／未定	
275	99年	Pixygarden	エスコット	未定／SLG	
276	99年	鬼眼城	講談社	¥5800／AVG	
277	99年	H. A. E. ～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定／RCG	
278	99年	ギャロップレーサー3	テクモ	未定／RCG	
279	99年	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	未定／STG	
280	99年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定／STG	
281	99年	バス釣りにいこう！	バンプレスト	未定／SLG	
282	99年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
283	99年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
284	99年	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800予定／TBL	136, 137

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
285	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
286	未定	インターナショナル ラリー チャンピオンシップ	アスキー	未定／RCG	
287	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
288	未定	魔道霊士シュオン	アスキー	¥6800／RPG	
289	未定	リングライズ	アスキー	¥5800／ACT	197
290	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
291	未定	眠る繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
292	未定	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
293	未定	ぽのぽーど	アミューズ	¥4800／TBL	
294	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ（仮）	イマジニア	未定／ETC	
295	未定	NEUES（ノイエス）	エスコット	未定／SLG	
296	未定	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	¥6300予定／SLG	
297	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
298	未定	メイン・ローター（仮）	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
299	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
300	未定	サーキットの狼II モデナの剣(仮)	エム・ティー・オー	未定／RCG	136
301	未定	NBA Live99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800予定／SPG	
302	未定	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
303	未定	ロビン・ロイドの冒険（仮）	ガスト	未定／AVG	
304	未定	トロンにコブン(仮)	カプコン	未定／ACT?	
305	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	カルチャーブレーン	未定／RPG	
306	未定	飛龍の拳コレクション（仮）	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
307	未定	SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
308	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
309	未定	NBAパワーダンカーズ	コナミ	未定／SPG	
310	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	未定／ACT	
311	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
312	未定	ときめきメモリアル2（仮）	コナミ	未定／SLG	
313	未定	ポップンミュージック	コナミ	未定／ETC	187
314	未定	麻雀やろうぜ！	コナミ	未定／TBL	
315	未定	わくわくぷよぷよダンジョン決定盤	コンパイル	未定／RPG	
316	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
317	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
318	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
319	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
320	未定	バーチャルリモコン（ヘリパートI）	スリーディ	未定／ETC	
321	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
322	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
323	未定	コブラ・ギャラクシーナイツ	SCEI	未定／ETC	
324	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
325	未定	パラッパ2（仮）	SCEI	未定／未定	
326	未定	ブザービーター	SCEI	未定／ETC	
327	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定／ETC	136
328	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
329	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	136
330	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
331	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
332	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド（仮）	Tears	未定／AVG	
333	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～（仮）	Tears	未定／SPG	
334	未定	LOVE GAME'S～わいわいテニス～サービスプライス版	Tears	未定／SPG	
335	未定	トミカ(仮)	トミー	未定／SLG	
336	未定	ひっとばっく	トミー	¥5800／ACT	
337	未定	ガンコンゲーム（仮）	ナムコ	未定／STG	
338	未定	子育てクイズもっとマイエンジェル	ナムコ	未定／ETC	
339	未定	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定／A・RPG	
340	未定	人鳥流（じんちょーる）	日本システム	未定／ETC	
341	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
342	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
343	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
344	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
345	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定／AVG	
346	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
347	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
348	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
349	未定	ガルル～ライディング レヴォリューション～	メサイヤ	未定／RCG	
350	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	

※青い行のタイトルは、プレイステーションザ・ベスト(フォーファミリーを含む)のものです。価格はすべて税別です。

PACK-IN-SOFT
Victor Interactive Software Inc.

TEAM CRAZE



'99年2月発売予定
標準価格 3,800円(税抜)

蝙蝠の舞う夜、君は狂気の町に迷い込む…。

赤川次郎 魔女たちの眠り ―復活祭―

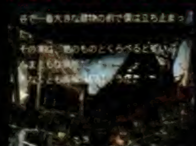
「夜想曲」の原点、赤川次郎サウンドノベル第1弾
「魔女たちの眠り」がプレイステーションで蘇る!

閉鎖された町を舞台に起こる、恐怖の物語。

ある日、平穏な夕暮れ時、僕のもとに一本の電話が掛かってくる。受話器の向こうで自分の名を呼ぶ声…。それは幼なじみの彼女の声であり、僕を異世界へといざなう叫びだった。導かれるように僕は彼女の住む山奥の町へと向かった…。
閉鎖された町で起こる奇妙な殺人事件。谷に潜む触れてはならない悪夢。巨大な密室と化した町で、あなたはさまざまな恐怖に巻き込まれていく…。

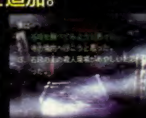


「幻のシナリオ」を追加。



容量の関係で最終的にカットされたシナリオを多数追加。新たに謎の「物語編」も登場、主人公以外のある人物の視点からのストーリーが展開される。シナリオも全編総書き替え、文字フォントも読みやすくなっています。

全グラフィック総描き替え。臨場感を増すCG、ムービーを追加。



プレイステーションの能力を最大限にいかしたビジュアル。実写とCGを駆使し、リアルでシャープな映像でストーリーが展開。また、モーフィング等を駆使したムービー画面が一層臨場感を盛り上げます。

「夜想曲」で大好評の「本棚システム」を採用。



たどり着いたエンディングごとに本が手に入り、これを集めていく「本棚システム」を採用。達成率が一目で分かります。

進行をより快適にする高速スキップ機能、搭載。

分岐点まで一気に読むことができる「高速スキップ機能」搭載。何度も同じ文章を読まされることなくゲームを進められます。

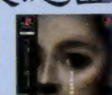
業界初! 2人で震える「カップルショック」対応!

Couple Shock!

「夜想曲」で好評だったデュアルショック機能が進化。業界初の2P側も震える「カップルショック」! しかも1P、2Pが別々に、また、時間差で震え、カップルで楽しめます。



大好評発売中
プレイステーション初のミステリー・サウンドノベル
赤川次郎 夜想曲
殺意は――そっと蘇る。



標準価格 5,800円(税抜)

「魔女たちの眠り」「夜想曲」ホームページ
http://www.vis.co.jp/PIS/craze/index.html

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

アナログコントローラ(SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応

パック イン ソフト本部 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F TEL.03-5466-1757(土・日・休日を除く10:00～17:00) 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア



電撃PlayStation Vol.92
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1998年12月25日発行（隔週金曜日発行）第4巻第30号通巻88号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124574120496

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-12／25